
LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64
MC
Nº16
375 Ptas
2,25 Euros
Edición española
64
MAGAZINE
FIFA '99
¿Mejor que ISS '98? Descúbrelo
Planet GAME BOY
¡Lo que faltaba!
¡¡Nuevo!!
GAME BOY COLOR
ANALIZAMOS
MICRO MACHINES 64 TURBO
CHAMALEON 2
WIPEOUT 64
Salva el universo en el alucinante RPG de Konami
HYBRID HEAVEN
¡MONSTRUOS! ¡COMBATES! ¡MIEDO!
MONACO GRAND PRIX
DUKE NUKEM: ZH
JET FORCE GEMINI
Revelamos ZELDA hasta el último secreto
00016
8 414090 102780


NINTENDO 64
INFOGRAMES
ESPAÑA
La mejor simulación
de rally por fin en N64
Gallagher
V-RALLY
NESTE
11
INFOGRAMES
V-RALLY
EDITION 99
NINTENDO®, NINTENDO 64 and are trademarks of NINTENDO CO., LTD - ©1998 Infogrames Multimedia et Photos : Sports Images.



Número 16 1999 30 abril

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción
Es Decir, S.L.
Ronda Universidad 7, 2º 3ª
08007 Barcelona
Tel. 93 342 42 20

Director edición española:
Sergio Arteaga
Redactora: M.Carmen Sánchez

Maquetación Electrónica:
Ferran Reig, Sonja Albertin

Colaboradores:
Miquel López, Sonia Ortega, Mònica Terrats.

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

Publicidad de Consumo
Alba Fernández
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Madrid:
Carmen Caparrós
Elena Cabrera
e-mail - comercial.mad@mcediciones.es
Gobelas, 15 planta baja
28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 Fax: 91 372 95 78

Barcelona:
Carmen Martí
carmen.marti@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 54 12 63

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58

Filmación y fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHICK Tel: 93 574 37 44
Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

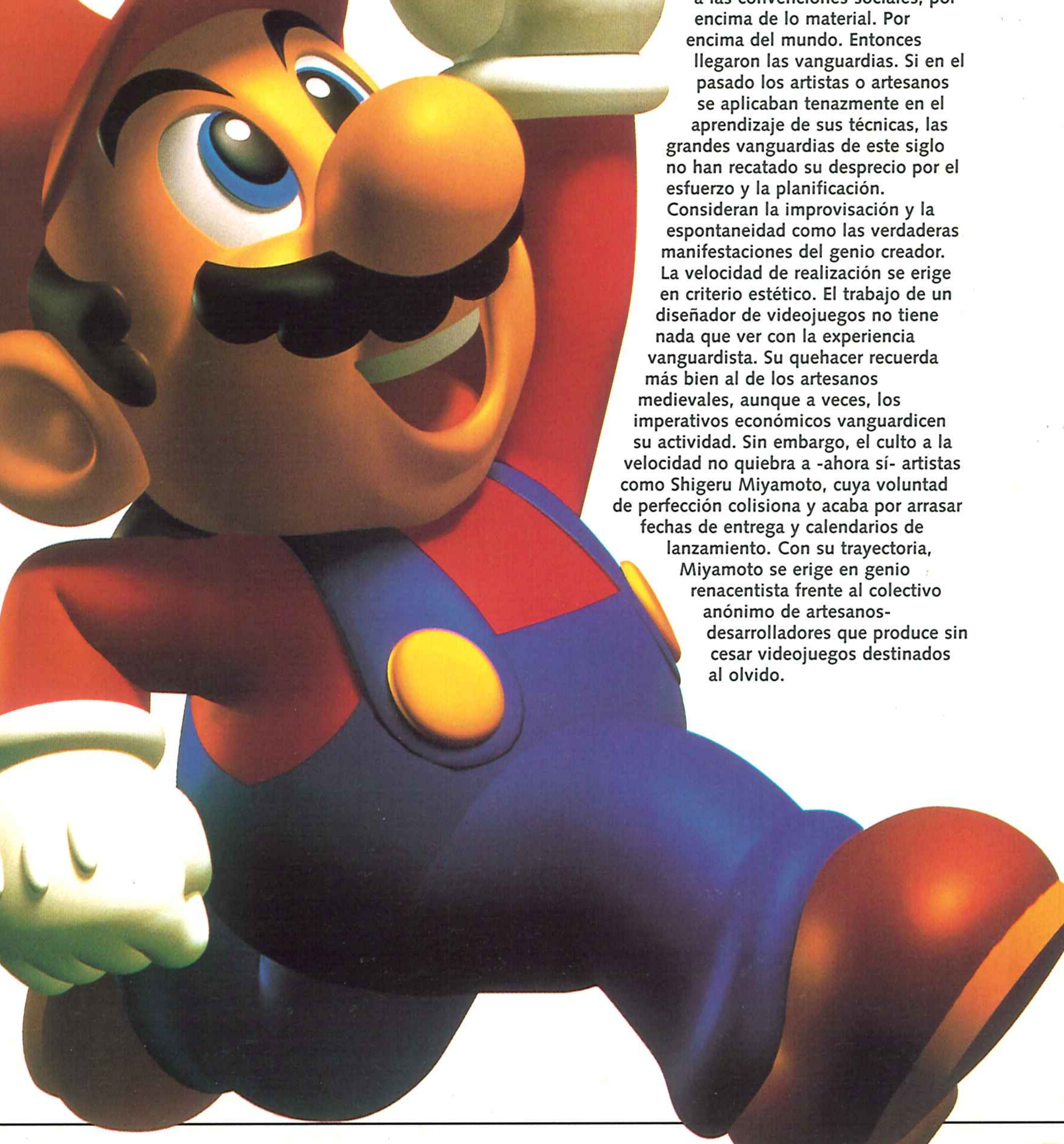
DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac- Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

BIENVENIDO A 

Está muy extendida, sobre todo entre los indocumentados, la idea de que los desarrolladores no son sino expertos informáticos de escasa sensibilidad artística. Esa opinión, acaso válida en la era Pacman, es insostenible hoy en día, vista la creatividad desplegada en algunos videojuegos. Pero, ¿es apropiado calificar de artistas a los desarrolladores? Desde la Antigüedad, se ha considerado al arte como una de las expresiones más elevadas de la actividad humana. Sin embargo, no siempre se ha rendido el mismo tributo a la figura del artista. De hecho, incluso su definición es más esquiva de lo que parece. Así, en la Grecia Clásica, esculpir o componer música eran oficios. Los frutos de la actividad de pintores, escultores y músicos eran útiles para la comunidad. No tenían valor por sí mismos, desempeñaban funciones rituales, lúdicas, etc. No había artistas. En la Edad Media, los artesanos que levantaron las grandes catedrales y tallaron las gárgolas que casi mil años después siguen excitando nuestra imaginación, eran personas anónimas. El Renacimiento, a la vez que inventaba el individuo, reconocía la naturaleza excepcional del artista, concediéndole fama e inmortalidad. El Romanticismo reivindicó al artista como subjetividad atrevida, enfrentada a las convenciones sociales, por encima de lo material. Por encima del mundo. Entonces llegaron las vanguardias. Si en el pasado los artistas o artesanos se aplicaban tenazmente en el aprendizaje de sus técnicas, las grandes vanguardias de este siglo no han recatado su desprecio por el esfuerzo y la planificación. Consideran la improvisación y la espontaneidad como las verdaderas manifestaciones del genio creador. La velocidad de realización se erige en criterio estético. El trabajo de un diseñador de videojuegos no tiene nada que ver con la experiencia vanguardista. Su quehacer recuerda más bien al de los artesanos medievales, aunque a veces, los imperativos económicos vanguardicen su actividad. Sin embargo, el culto a la velocidad no quiebra a -ahora sí- artistas como Shigeru Miyamoto, cuya voluntad de perfección colisiona y acaba por arrasar fechas de entrega y calendarios de lanzamiento. Con su trayectoria, Miyamoto se erige en genio renacentista frente al colectivo anónimo de artesanos-desarrolladores que produce sin cesar videojuegos destinados al olvido.





Nº 16 30 de abril de 1999

SUMARIO



PLANETA

ULTIMAS NOTICIAS DEL MUNDO NINTENDO

Desde la página 6

SECCIONES





EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la página 38

SUMARIO



Los piratas abordan la N64

Un dudoso software de emulación consigue que los juegos de N64 funcionen en un PC.



A finales de febrero, fue lanzado a Internet el primer emulador de N64. Este software *amateur* y no autorizado permite a los poseedores de un PC de última generación jugar con veinte juegos de N64, incluyendo *Super Mario 64* y *GoldenEye*.

Los entusiastas de los emuladores concentran su interés, habitualmente, en las consolas y formatos de ordenador descatalogados. La aparición de un emulador de 64 ha conmocionado la industria de los videojuegos y ha desatado la ira de Nintendo, que asegura que el web que albergaba el emulador fue clausurado al cabo de un par de horas de estar *on-line*. La gran N está tan preocupada como siempre por proteger sus *copyrights* y ha asegurado que lucharán encarnizadamente contra cualquier forma de piratería que afecte a sus juegos. Aunque sigue sin aclararse si el software del emulador constituye por sí mismo una violación de los derechos de *copyright*, no cabe la menor duda de que la posesión y distribución de ROMs de juegos (esto es, de los chips de memoria que permiten transferir los códigos de N64 a un disco duro) es indiscutiblemente ilegal. Aunque los juegos que funcionan con emulador tienen un aspecto convincente en la pantalla del ordenador, la mayoría requiere un mando analógico para funcionar correctamente, y su manejo con el teclado para PC resulta muy deficiente. Pese a ello, los que juegan con un PC están encantados con la aparición de este emulador: albergan la esperanza de que podrán, por fin, acceder a algo que no sea juegos de estrategia con cámara en picado, aburridos simuladores de vuelo y *shoot 'em ups* clónicos en primera persona. Este emulador afecta poco o nada a los poseedores de la consola. Sabemos que un peligroso virus que destruye el disco duro se distribuye con el software emulado. Además, los problemas de control con teclado arruinan el diseño de los mejores momentos Nintendo. Desde luego, los que tienen un PC no saben cómo montárselo para conseguir un juego digno...





LOS MAS VENDIDOS

1 ZELDA 64
2 STAR WARS : ROGUE SQUADRON
3 TUROK 2
4 WIPEOUT 64
5 V-RALLY 99
6 MISSION: IMPOSSIBLE
7 F-1 WORLD GRAND PRIX
8 NBA LIVE´99
9 1080° SNOWBOARDING
10 XTREME G/2

Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

¿QUE SE CUECE EN LA INDUSTRIA?

Sabemos de buena tinta que *Fighters Destiny 2*, la secuela del que cabe considerar —mal que nos pese— nuestro *Tekken* particular, se está desarrollando en estos momentos en el cuartel general nipón de Imagineer. Apenas si se conocen detalles sobre la mecánica del juego, pero esperamos que el innovador sistema de puntos al estilo del judo se mantenga y, si puede ser, con un abanico más amplio de movimientos y jugadores, así como con una velocidad de juego bien incrementada. Llegan días de jolgorio para los fans de los juegos de rol. *Harvest Moon 64* verá la luz en Japón en otoño, y pedimos con todas nuestra fuerzas una versión europea para antes de Navidad. Este juego de rol granjero, tan especial tanto en sus versiones para SNES como para Game Boy Color, mantendrá el enfoque tradicional en 2-D por encima de la cabeza de las entregas anteriores, y la potencia adicional de la N64 se utilizará para crear entornos mucho más grandes y envolventes. Podrás hablar con más de 50 personajes, y deberás enfrentarte a más de 400 situaciones preestablecidas a medida que intentas sacar el máximo fruto posible de tu cosecha y ampliar los horizontes de tu granja. Y por si esto fuera poco, en Marigui están trabajando en *Kyojin No Soshin*, un juego de rol en el que debes meterte en pellejo de un jovenzuelo gigante. A medida que creces puedes elegir ser buen amigo de los humanos del lugar o tal vez eliminarlos con un buen pisotón; eso depende de ti. Este título compatible con DD es uno más de esos juegos que ahora están tan de moda y en los que debes preocuparte de la educación y custodia de una criaturita virtual. Antes de que el *Vigilante 8* original dé sus primeros pasos en el entorno de la N64, Activision ya ha anunciado que planea realizar una continuación con un lanzamiento simultáneo para N64 y PlayStation. *Vigilante 8: Second Offence* ofrecerá más acción de conducción y disparos para varios jugadores con mundos mucho más grandes, armas más poderosas y gráficos mejorados. Corren rumores de que los prolíficos desarrolladores de Iguana US están trabajando en (¡atención!) *Turok 3: Oblivion*. Lo creas o no (para ser sinceros, nosotros no lo tenemos muy claro), se dice que el lanzamiento del juego en el mercado americano se producirá en septiembre, por lo que en Navidad podría llegar a Europa. Por último, Cryo está realizando la conversión de su juego de carreras sobre agua para PlayStation *364* para N64. Lo único que hemos visto hasta ahora es un cambio bestial de la pantalla de menús, pero tranquilo, que te ofreceremos más detalles en cuanto los tengamos.

¿SALDRÁ EL Nº2?

¡Hay que detenerlos como sea!

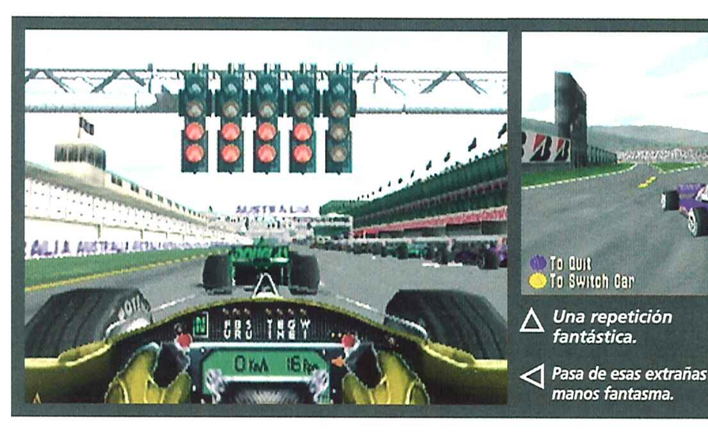
¡Han ido demasiado lejos!

¡¿De dónde han salido?!

¡¡NUEVA!!
TOP JUEGOS
PLAYSTATION NINTENDO64 PC GAME BOY DREAMCAST MAC
EL MAGAZINE DE LOS VIDEOJUEGOS
abril 1999
Nº 1 495 Ptas.
TOP JUEGOS | abril | 1999 | Nº1
EL GRAN COMBATE
LAS CONSOLAS CONTRA EL PC
■ RIDGE RACER 4
■ FIGHTER SQUADRON
■ MONACO GRAND PRIX
■ WIPEOUT 64
■ MICRO MACHINES 64
ZELDA
HALF-LIFE
LO QUE NADIE TE HA CONTADO
¡¡APASIONANTE!!
METAL GEAR SOLID
DREAMCAST:
ASALTO AL PODER

¡Ya a la venta!

Las reviews más implacables • La actualidad más candente • Los reportajes más polémicos • Las exclusivas más codiciadas • Los protagonistas, al desnudo • Los columnistas más prestigiosos • Lo que oculta la industria





△ Una repetición fantástica.

◁ Pasa de esas extrañas manos fantasma.



△ Un día estupendo en Mónaco.

Equipo: Rojo. Piloto: Ashton. Resultado: Una piña. ▷



MONACO GRAND PRIX

UBI SOFT	64M	1-2	Mayo

PUESTA A PUNTO

Mientras el mundo se prepara para el arranque de la temporada de grandes premios de 1999 (y todo el mundo excepto Ferran se busca planes alternativos para las tardes de los domingos), Ubi Soft ultima los detalles de Monaco Grand Prix, la continuación de F1 Pole Position de 1997.

La buena noticia es que la compañía francesa, que también prepara *Rayman II, Hype The Time Quest* y *Tonic Trouble*, ha solucionado el problema principal de *Pole Position*: los continuos saltos de la imagen. *MGP* ofrece toda la fluidez gráfica del juego de F1 de Paradigm e incluye 16 de los más famosos circuitos del mundo a modo de réplicas poligonales exactas de sus homólogos reales.

Pero los incondicionales del perfeccionismo se sentirán decepcionados al enterarse de que el juego todavía tiene que conseguir una licencia oficial de la FIA, y todo apunta a que los futuros jugadores deberán conformarse con equipos y jugadores de pega. Los de Ubi Soft saben que esto es una desventaja, por lo que han incluido un editor de nombres para los conductores aunque, por desgracia, no para los coches. En comparación con la precisa reproducción de los coches de *F1 World Grand Prix*, los equipos «aproximados» de *Monaco* tienen un aspecto un tanto *horteras*. Lo malo es que no hay solución posible para este problema.

Aparte de este insignificante problema de apariencias, parece ser que *Monaco* también necesita un buen repaso en la velocidad de *frames*. El cartucho con el que pudimos jugar era una primera versión, y eso explica que algunos circuitos, como el Mónaco o el de Australia, fluyeran a una velocidad aceptable mientras que otros, como el de Brasil o el de Silverstone, en Inglaterra, parecía que llegaban a la N64 a través de un filtro de mermelada. Por suerte, se trata de un problema de optimización que quedará resuelto en la versión definitiva.

Los apasionados manitas que disfrutan metiéndole mano al motor, estarán encantados de saber que tienen a su disposición opciones para personalizar por completo los vehículos; cuando se enfrenten a una temporada completa podrán practicar en las sesiones de entrenamiento de los viernes y los sábados para perfeccionar las condiciones del bólido y conseguir una buena posición en la parrilla de salida. La interfaz de esta parte del juego no es tan genial como la de *World Grand Prix*, pero la verdad es que no falta ni un solo detalle.

En las últimos semanas del desarrollo de un juego pueden pasar muchas cosas. Para ser sinceros, *Monaco Grand Prix* no necesita ser objeto de muchos retoques para conseguir una puntuación parecida al juego de Paradigm. En abril, si no hay contratiempos, ya podremos ofreceros un análisis más completo.



△ Algunos inconscientes se creen que esto de la Formula 1 es coser y cantar y luego pasa lo que pasa. Mira qué cacao que se ha montado en esta ocasión.

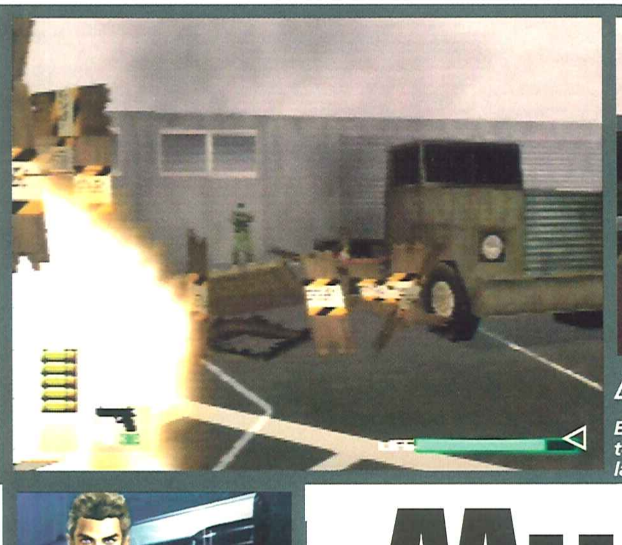


Un enfoque de cámara muy artístico, si exceptuamos la poca nitidez de esos árboles. ▷

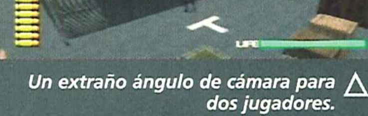
▽ Nada de niebla. Eso siempre es una buena noticia.

△ El coche del equipo color magenta toma la curva con gracia y salero.









Un extraño ángulo de cámara para dos jugadores.

Nos gustaría ver esa niebla un poquito más alejada.

Esa explosión va a poner sobre aviso a todos los guardias a varios kilómetros a la redonda. Un error fatal.

¡Uy! Te ha llegado la hora del game over: no puedes ponerte a cubierto y dos guardias te están apuntando.



¡Tachán! La pantalla del título.

Mucho mejor

La implicación de Nintendo en el desarrollo de *WinBack*, de Koei, parece estar dando frutos (si el último lote de imágenes es prueba suficiente para forjarnos esa opinión). Los peces gordos de la gran N decidieron que el prometedor argumento de espías y ensaladas de tiros del juego era una idea demasiado buena como para dejarla en las manos de un equipo de desarrollo novato, y enviaron a sus propios expertos para que prestaran asistencia técnica y compartieran sus conocimientos de programación.

El problema de la niebla todavía no se ha solventado, pero los niveles *deathmatch* y las secuencias de vídeo llevan el sello de calidad distintivo de Nintendo. Se ha mejorado el sistema de control, y se ha instalado una cámara más estable que permite al protagonista, Jean-Luc Cougar, parapetarse tras una esquina mientras apunta a un enemigo con el botón R, y a continuación, salir a disparar una ráfaga de ametralladora antes de ponerse a cubierto de nuevo. El gatillo Z sirve para arrastrarte por debajo de los rayos láser y de cosas por el estilo. Por su parte, C-abajo fija la posición de Jean-Luc, dejando libres el resto de los botones; de este modo, puede realizar todavía más acciones y así fardar de sus 400 movimientos capturados.

WINBACK			
KOEI	128M	1-2	Otoño

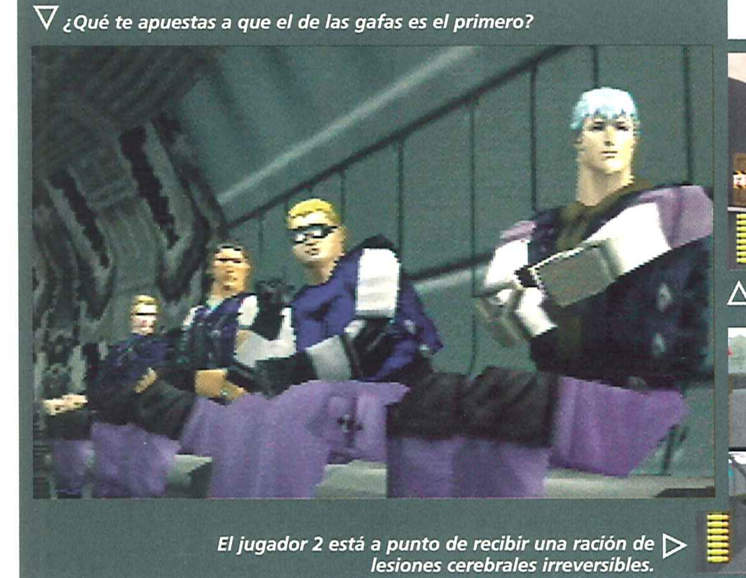
Las armas provienen todas del mundo real, como en *GoldenEye*: hay una gran variedad de pistolas, ametralladoras, artilugios y chismes explosivos. Los múltiples objetivos también guardan un parecido razonable con la obra maestra de Rare, pero más que nada *WinBack* parece ser el juego que *Mission: Impossible* debería haber sido.

Por favooor, que sea así de bueno. Por favooor (léase con voz de colegiala caprichosa).



Dése la vuelta, señorita. Tengo algo que ponerle en el entrecejo...

¿Qué te apuestas a que el de las gafas es el primero?



El jugador 2 está a punto de recibir una ración de lesiones cerebrales irreversibles.



Primero dispara, después pregunta, Jean-Luc. ¡Ka-boom!

El pobre no sabe lo que le espera....



Jean-Luc siempre hace la guardia de la mañana con estilo.





△ ¿Y ahora hacia dónde? No es el más listo de su especie.

◁ La sonriente cara de Taz en la esquina indica que todo va bien.



◁ No parece malo para nada, ¿verdad?

▽ Hey, ordenadores de dibujos animados.

▽ Taz, materia prima para un abrigo de pieles.

Taz mania

TAZ EXPRESS			
INFOGRAMES	64M	1	Septiembre

El personaje de dibujos animados favorito de todos, esa alimaña que gira como una peonza, va a hacer su debut en la N64 el próximo otoño en *Taz Express*, un juego de plataformas en 3-D de los ocupados chicos de Infogrames.

Por lo que parece, el Demonio de Tazmania ha empezado a trabajar obligado por su media naranja, la Demonia, que, harta de ver al gordito pasándose todo el día en casa bebiendo Jack Daniels, le ha encontrado un trabajo de mensajero. Así, nuestro dudoso héroe debe transportar paquetes a través de arriesgados niveles 3-D. Como era de prever, lo que sigue es correr, saltar, trepar y rodar mucho. Los gráficos parecen estar bastante mejor que los de los típicos clones de *Mario*, y la inclusión de toda una horda de personajes de la Warner Bros le ayudará a destacarse del montón. Wile E Coyote y Marvin el Marciano son los dos primeros personajes cuya presencia ya ha sido confirmada, e Infogrames ha prometido que habrá muchos más cuando llegue el momento de mostrar el juego a la prensa de manera oficial a mediados de año. Más noticias dentro de un par de meses.





◁ El conejo de la suerte, a horcajadas sobre un petardo gigante.

El Kart de Piolín

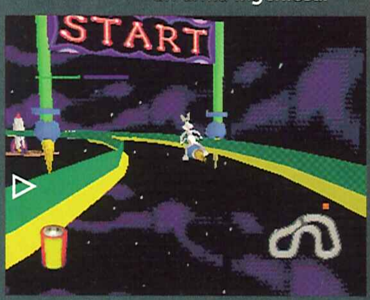
LOONEY TUNES SPACE RACE			
INFOGRAMES	64M	1-4	Verano

Un diseño poco acertado de los personajes para carreras multijugador puede dejar un mal sabor de boca, de ahí la división de opiniones en la oficina respecto a los méritos de los ojos de Timber y de los encantos de Pipsy.

Pero la verdad es que si Mario y la banda no van contigo (cosa rara) sólo te queda un muy limitado repertorio de alternativas. Por suerte, aquí entra Infogrames, con una multitud de personajes Looney Tunes. *Space Race* enfrenta al gato contra el pájaro, al demonio de Tasmania contra el Marciano, mientras Piolín y compañía saltan sobre sus cohetes y se quedan atrancados en algún cómico embotellamiento en plena carrera.

Con estos graciosos contrincantes, que gozan de enorme popularidad desde hace décadas, Infogrames podría ponerse entre los primeros si llegan a equilibrar bien la jugabilidad. Silvestre adoptará el papel de Mario como personaje todoterreno, Piolín se meterá en las ligeras y ágiles botas de Toad, y Taz hará de forzudo. Interesante...

Vas de cabeza a un muro. Urge una acción evasiva o desenfundar un arma ingeniosa. ▷



Esperemos que la mayoría de pistas se vean mejor que ésta. ▷



△ ¿Para qué es ese icono en forma de batería? La vas a ver en todos los disparos. Sospechamos que se trata de algún tipo de medidor de energía.



Espero que ese coche no se cuele por uno de esos agujeros.

¿No te recuerda algo?

Infierno sobre ruedas

CALIFORNIA SPEED

MIDWAY	64M	No disponible

California Speed, que en el fondo no es más que una versión más rápida de Rush 2 con gráficos diferentes, muy pronto irrumpirá en el competido mundo de los juegos de carreras de la N64.

El juego utiliza una versión nueva del motor de *Rush 2*; se ha eliminado en gran parte la niebla, con lo que se ha conseguido una panorámica mucho más nítida de la carretera que tienes delante. La primera vez que vimos *California Speed* nos preguntamos si los despampanantes gráficos de la versión arcade sobrevivirían al traslado a la N64. Pues parece ser que los de Midway han realizado un trabajo bastante decente, a pesar de que todo apunta a que no incluirá el modo de alta resolución vía Expansión pak que este título pedía a gritos. La versión para N64 incorpora un montón de mejoras en la jugabilidad con respecto al arcade original: más carreras, más coches y un montón de secretos más por descubrir. Puedes competir en cada una de las 14 carreras en tres modos extra: al revés, espejo y al revés/espejo, además, claro está, del modo normal. Así que, cuando ya hayas completado el juego por primera vez, todavía te quedarán horas de diversión por disfrutar. También se incluyen un montón de vehículos con los que probar suerte. Entre ellos tenemos 15 coches normales, que van desde elegantes modelos deportivos hasta rancheras, además de los sorprendentes coches escondidos, tales como el armatoste que se utiliza en los partidos de golf o un bólido de fórmula Indy.

No es tan chulo como la versión arcade, pero no está nada mal.



Buen Karma

CARMAGEDDON

INFOGRAMES/SCI	96M	1/2	Primavera

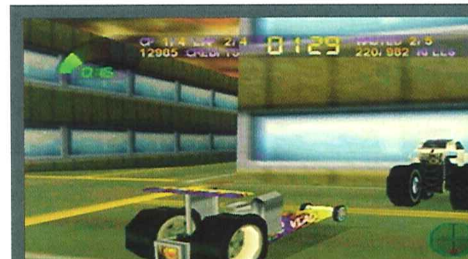
Este mes nos hemos hecho con un cartucho jugable de Carmageddon, y además de poder aplastar un montón de cosas con tu vehículo, hemos podido apreciar la nitidez excepcional de sus gráficos de alta resolución, que se benefician del Expansión pak.

El modo de abollarse los coches después de un accidente tenía una pinta estupenda. Empiezas cada carrera con vehículo que parece recién salido del concesionario, todavía con unos brillos que deslumbras, pero a medida que avanza la partida te la vas pegando una y otra vez, y al final tu coche está más hecho polvo que el Mini de Mr. Bean.

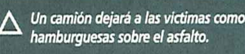
En la versión definitiva, los causantes de semejante colisiones serán zombis, a los que podrás aplastar contra el asfalto de la carretera, y rematarlos con una segunda pasada siempre que haga falta. Parece ser que SCi también incluirá un nivel específico para la N64 que transcurrirá en la Inglaterra rural y que estará poblado por granjeros y animales. ¡Estupendo! De todos modos, esperamos que en esta ocasión el editor vaya más cuidado y no se monte el mismo revuelo que sacudió a su estreno en el entorno del PC, ya que hemos de recordar que en muchos países no puedes hacerte con una copia si no eres mayor de 18 años. Puede que Nintendo haya relajado sus reglas a la hora de consentir el *gore*, pero de momento sólo Link tiene licencia para ser cruel con los pollos.



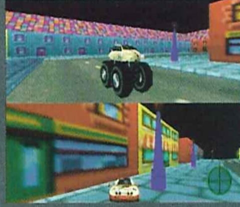
Llega la hora de dedicarse a hacer el salvaje sobre ruedas.



Me parece que con algo tan ligero no llegarás muy lejos.



Un camión dejará a las víctimas como hamburguesas sobre el asfalto.



Ese escenario tan brillante sufrirá una remodelación completa.



El primer Shadowgate para N64 está casi listo... Además, ya hay anuncio de la continuación.

Uno detrás de otro

SHADOWGATE 64 THE TRIALS OF THE FOUR TOWERS			
KEMCO	128M	 1	 Primavera

Kemco está dando los toques finales a su muy esperado RPG, Shadowgate 64: The Trials of the Four Towers, del mismo equipo desarrollador del juego original para la NES. La acción empieza justo en el punto en el que acababa éste.

Eres Del y debes explorar las cuatro torres del Castle Shadowgate, que se cae a trozos. El malvado Warlock Lord se está escondiendo allí tras escapar de la prisión en la que acababa al final del primer juego. Lo que distingue a *Shadowgate 64* del resto de los RPG es su punto de vista en primera persona, además de una acción llena de puzzles. ¿Te acuerdas de aquella extraña aventura basada en secuencias de vídeo llamada *Myst*, que salió en casi todas las plataformas basadas en CD-ROM hace algunos años? Pues es a eso a lo que más se parece *Shadowgate 64*.

Que no te quepa la menor duda de que este juego es mucho más interactivo que aquél. Aquí hay un estimable acercamiento no lineal a los puzzles. Por supuesto, el castillo está lleno de todo tipo de criaturas, algunas amistosas, otras sedientas de tu sangre. Esperamos saber —y contarte— cómo va de bien dentro de un par de números.

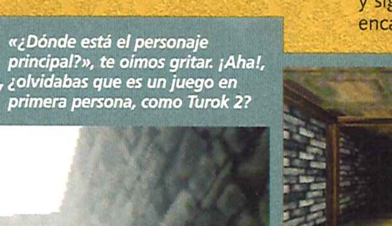
Tendremos que esperar un poco más para saber algo de la secuela, *Shadowgate Rising*, que tiene previsto su lanzamiento para la campaña de Navidad y se sitúa unos cuantos años más tarde del final de *Shadowgate 64*. Del y sus colegas hace tiempo que se han ido, pero el mal no descansa nunca y siguen campando a sus anchas encarnado en el abominable Kal Torlin. La única persona que tiene el suficiente poder para restaurar el orden en *Shadowgate* es una chica que aún no tiene nombre, pero sí poderes mágicos.

Shadowgate Rising también usará la perspectiva en primera persona —como las dos entregas anteriores—, aunque lo está codificando un equipo distinto.

△ *El castillo Shadowgate está muy descuidado.*



△ *Entonces, ¿cómo se sube ahí arriba? Esto es para lo que sirve el pensamiento lateral.*



▽ *«¿Dónde está el personaje principal?», te oímos gritar. ¡Aha!, ¿olvidabas que es un juego en primera persona, como Turok 2?*

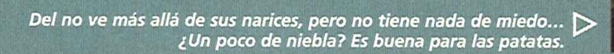
△ *La escenas de interior son oscuras y tenebrosas.*

△ *Ésta es la biblioteca del malo. Azaña, Hitler, Harold Robbins... Como quien nosotros sabemos.*





Esta puerta quizá se abra con un simple toc-toc. ▷



Del no ve más allá de sus narices, pero no tiene nada de miedo... ¿Un poco de niebla? Es buena para las patatas. ▷

Acceso a la Universidad para mayores de 25 años

¿Quieres acceder a la Universidad?

Sin Estudios Previos

¿Quieres tener una nueva oportunidad para estudiar una carrera? ¿Poder sacarte un Título Superior? Aunque no cuentes con estudios previos, si tienes más de 25 años todo lo que necesitas es decir "Sí, quiero" y te facilitaremos gratuitamente información sin compromiso. Si quieres, puedes. CCC 902 20 21 22.

Manualidades y Decoración
- Monitora de Manualidades
- Técnico Especialista en Manualidades
- Decoración
- Escaparatismo

Fotografía e Ilustración
- Fotografía
- Aerografía • Dibujo

Empresa e Informática
- Asesor Fiscal • Contabilidad
- Administración de Empresas
- Dirección Financiera
- Aux. Administrativo
- Dominio y Práctica del PC (Win. 95 y 98)
- Introducción al Euro

Música
- Guitarra • Teclado
- Solfeo • Acordeón

Marketing y Ventas
- Marketing • Supermercados
- Psicología y Ventas

Belleza y Moda
- Peluquería • Esteticista
- Diseño de Moda
- Corte y Confección

Auxiliares Sanitarios y Veterinaria
- De Enfermería
- De Geriatría • De Puericultura
- De Rehabilitación
- De Jardín de Infancia
- De Clínica Veterinaria
- Técnico en Animación Geriátrica
- Técnico en Recuperación y Terapias Manuales

Deporte y Salud Física
- Monitor de Aeróbic
- Quiromasajista MDF
- Preparador Físico y Deportivo
- Monitor de Gimnasios

Oposiciones
- Aux. de Correos
- Prof. de Autoescuela

Electrónica - Radio - TV

Gestión Inmobiliaria

Técnicos
- Carné de Instalador Electricista
- Fontanería
- Mecánica • Carrocería
- Técnico de Mantenimiento

Cultura e Idiomas
- Graduado Escolar
- Acceso Univ. mayores de 25 años
- Escritor
- Inglés • Francés • Alemán • Ruso

Calidad, Riesgos Laborales y Medio Ambiente
- Técnico en Medio Ambiente
- Técnico en Calidad y Certificación
- Técnico en Prev. de Riesgos Laborales

Cocina y Hostelería
- Cocina Profesional
- Jefe de Comedor
- Camarero • Barman

Otras Profesiones
- Bibliotecario y Documentalista
- Investigación Privada

☒ Sí, quiero

recibir Gratis y sin compromiso información sobre el Curso :

____

____

____

Y conseguir completamente gratis la Guía CCC.

Nombre y apellidos ______________________

Fecha de nacimiento / /

Domicilio ______________________

Bloque N.º Piso Prta.

Cód. Postal Población

Provincia ______________________

Teléfono D. N. I.

E-Mail ______________________

Por favor, envía este cupón a:
CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA
Gracias.

PW 5

Tu información nos permite adecuar nuestras ofertas y servicios a tus intereses. Tienes el Derecho a acceder a ella y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Gracias. (Ley Orgánica 5/1992 de 29 de octubre).

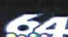


902 20 21 22



VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64.

PRECEDENTES EN  Las últimas noticias que publicamos de Jet Force se remontan al número 12, justo después de su presentación en la ECTS de Londres.

Se supone que debemos sentimos satisfechos con cinco capturas nuevas? De momento, no parece que el primer gran juego del año, cuyo lanzamiento está programado para junio, vaya a gozar de una campaña de promoción previa muy espectacular.

Parte de la culpa de esta parquedad en promoción por parte de Rare la tiene Nintendo America, ya que siempre son los primeros en pedir cualquier tipo de información sobre un juego nuevo. Parece ser que en las oficinas de Redmond les da mucha rabia que sea una empresa europea, y no una compañía con sede en los Estados Unidos, la que disponga de toda la información sobre un gran título. Cuando Howie Lincoln (el mayor pez gordo de Nintendo America) se entere de que la prensa europea le ha tomado la delantera al hacerse con noticias exclusivas de Rare, seguro que rápidamente se pone en contacto con la oficina de Rare para darle un buen tirón de orejas con su gran estilo de abogado legalista. Seguro que pensaréis que lo mejor que podría hacer NOA es dedicarse a producir algún juego nuevo por su cuenta y dejar tranquilos a los demás; después de todo, todavía pueden entretenerse con Midway. Por todas estas razones, las noticias sobre *Jet Force* nos llegan con cuentagotas. No obstante, y merced a una reciente entrevista con el equipo de desarrollo publicada en la dirección de Rare en la Red (www.rareware.com), alguna que otra cosa hemos podido sacar en claro. Por ejemplo, ciertos detalles sobre el modo cooperativo para dos jugadores que presenta el título como novedad. Parece ser que esa pequeña «cosa» voladora que aparece constantemente en pantalla acompañando a los tres personajes de la aventura (los gemelos Juno y Vela y su perro espacial Lupus) es un robot que se llama Floyd. Los de Rare no tenían muy claro si el pequeño androide iba a ser una inclusión en la línea de Navi en *Ocarina of Time*, pero lo que sí está claro es que el segundo jugador en el modo cooperativo podrá controlarlo para tomar parte en la partida. No se sabe si esto quiere decir que el jugador que controle a Juno, Vela o Lupus se encargará del movimiento por todo el nivel mientras que el jugador que lleve a Floyd deberá contentarse con disparar. Sin embargo, la única alternativa a



¿Eso del fondo es una nave espacial camuflada? Rare prefiere callar. Pero dicen que el que calla otorga.

¿Un jefe? ¿O tal vez sólo un malo más grande? Sea lo que sea, se parece un montón al Blastoize de Pocket Monsters.

El primer fotograma de un vehículo de Jet Force Gemini. Se parece un poco a un tanque de bolsillo. Pero ya nos gusta.





El nivel de la bici voladora a propulsión. ¿A alguien le recuerda a Space Harrier? Por ahí debe haber algún dragón.

esta posibilidad parece consistir en desarrollar el juego sobre una ruta preestablecida, al estilo de *Lylat Wars*; de otra manera, resulta difícil imaginar cómo podría funcionar una partida para varios jugadores sin que la pantalla esté dividida. Sangre, sudor y lágrimas nos ha costado también extraer un poco más de información de la sede de Rare acerca de la estructura de los niveles. Según los diseñadores, habrá niveles que superar con el jetpack, niveles de puzzles, niveles del robot volador, niveles para varios jugadores (cómo no), personajes escondidos y zonas del juego a las que un jugador sólo podrá acceder gracias a sus habilidades especiales individuales. Por lo que parece, podrás cambiar entre Juno, Vela y Lupus mientras se desarrolla una misión para poder sacar provecho de las características particulares de cada personaje. ¿Se parecerá quizás a *Mystical Ninja*? Dentro de unas semanas sonará el teléfono de la oficina de *M64* para darnos la estupenda noticia de que podremos acudir al cuartel secreto de Rare para ver la versión acabada del juego. Entretanto, seguiremos mordisqueándonos los muñones.



Un perro en un tanque. ¡Ya no saben qué inventar!



Juno nos lleva un modelito de armadura de protección que ya le vale.



¡Qué encantador! De todos modos, será mejor que lo dejes como a un colador.



A Vela le quedan 88 disparos en su secador rojo. ¡Qué pasada!

Jet Force Gemini	
NINTENDO/RARE	
Junio	1-4
Precio no disponible	

JET FORCE GEMINI

vaya par de gemelos

CONTINUARA... El próximo mes ya hablaremos sobre seguro. Estamos emocionadísimos.

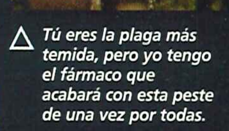


Estamos en el Titanic. ¿Alguien tiene un bote salvavidas?



Pistola Congelante. Perfecta para romper el hielo (ja, ja).

Hay detalles a mogollón. Como este pajarraco que vuela en libertad. Qué realismo.



Tú eres la plaga más temida, pero yo tengo el fármaco que acabará con esta peste de una vez por todas.

El momento ideal para ponerse a jugar con la cámara.

Bomba Tubo. Lánzasela al enemigo y volará en pedazos. Muy ecológico.

Estás hecho un pirómano. Conmigo no hay plan de prevención contra incendios que valga.

No te pierdas el póster. Todo el juego está repleto de salidas como ésta.

DUKE

Lo más sorprendente de Zero Hour es que, a pesar de cambiar a un enfoque en tercera persona, apenas sí se nota la diferencia con respecto a las previas aventuras de Duke. Desde el momento en que arranca la partida, parece como si estuvieras jugando al siguiente nivel de Duke Nukem 64. Y eso está muy bien.

Sin lugar a dudas, el estreno de Duke en el entorno de la N64 fue una excelente y bien armada sorpresa, y *Zero Hour* sigue en la misma línea. Como era de suponer, se han retocado y mejorado algunos aspectos; ya no aparecen decepcionantes *sprites* en 2-D, la gama de armas se ha mejorado y los niveles tridimensionales son más grandes y menos lineales, pero los elementos básicos que han hecho de la saga de *Duke Nukem* todo un clásico siguen ahí. Sangre a raudales, policías de Los Angeles acerdados y castigadores, una inteligencia artificial de los enemigos un tanto tramposa, y chistes y salidas de tono de pésimo mal gusto pero la mar de divertidas, tales como «¿cuál es la diferencia entre tu cara y tu culo?», «lo siento, ¿acaso te he hecho perder la concentración?» o «arráncale la otra». Al tratarse de una aventura en 3-D al estilo de *Tomb Raider*, lo lógico sería pensar que podría ser tan agobiante como las tribulaciones de Lara y su continuas pulsaciones de botones. Pero no es así. El avance de Duke por plataformas se limita a unos cuantos saltos muy sencillos y, al igual que en el primer juego, el botón de salto se utiliza mucho más para permitirse el acceso a rincones y recovecos que esconden algunos ítems. Por suerte, en los tramos en los que debes sortear cornisas complicadas, la cámara demuestra que funciona a las mil maravillas. Por ejemplo, por mucho que pegues la espalda a la pared, el enfoque no sale perjudicado, todo lo contrario de lo que sucede en la trilogía de la im-pecho-nante Lara de Core e incluso en el *Duke Nukem: Time To Kill* que GT lanzó para PlayStation (aunque en este caso los encargados de su desarrollo no fueron los chicos de Eurocom). En este título, Duke se desvanece (de forma similar al Ethan de *Mission: Impossible*) para que puedas disparar con la misma precisión de siempre, sólo que en primera persona. Por lo que se refiere a los gráficos, el juego es formidable: no hay ni rastros de niebla (excepto cuando el guión lo exige, como en los niveles victorianos infestados de zombis), y saca buen provecho del Expansión pak. Los nuevos enemigos en 3-D también son una pasada, sobre todo los muertos vivientes a los que puedes partir en dos con una escopeta y, a continuación, ver cómo su mitad superior sigue arrastrándose, dejando a su paso un rastro sangriento. Genial. Los niveles son muy interesantes; la introducción recuerda en muchos aspectos a los tramos urbanos de *Duke Nukem 64*, pero al cabo de un rato la cosa cambia por completo, y pasamos a niveles que transcurren en un entorno postapocalíptico, en el salvaje oeste, en las tierras altas, e incluso en el espacio, además de alguna que otra broma, como por ejemplo la tremenda parodia de *Titanic*. Tan sólo existe un problema, y es que algunos de los puzzles (sobre todo aquellos en los que debes localizar una llave) pueden ser un tanto aleatorios, lo que conlleva que busques sin parar un solo ítem imprescindible para acceder a la siguiente parte del nivel. Quizá un mapa hubiera sido la mejor solución. No obstante, y a pesar de este fallo, no debemos desmoralizarnos. El mes que viene llegará la gran revelación.

GRÁFICOS

El juego presenta unos gráficos impresionantes; la niebla brilla por su ausencia y saca todo el jugo posible al Expansión pak.

Nada de niebla. Toda una lección para el resto de desarrolladores.



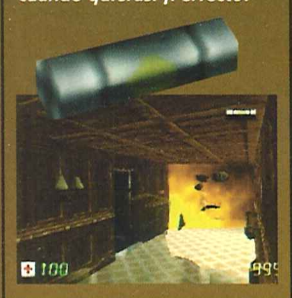
No se parece mucho a Clint Eastwood, ¿verdad? Pero bueno, tampoco Clint contaba con un lanzallamas para deshacerse de la purria.

ARTILUGIOS VARIOS

Aquí tienes algunos de nuestros artefactos preferidos.

pipe bomb

Herencia del primer juego. Lánzala y hazla estallar cuando quieras. ¡Perfecto!



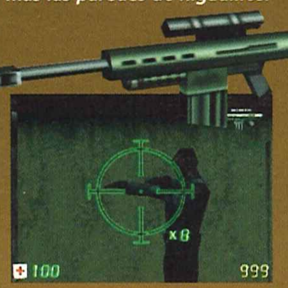
pistola congelante

Se parece al Acelerador de Partículas de Turok. Primero congélalos y luego espera a que exploten.



rifle de francotirador

No es tan impresionante como el de GoldenEye, pero salpica más las paredes de higadillos.



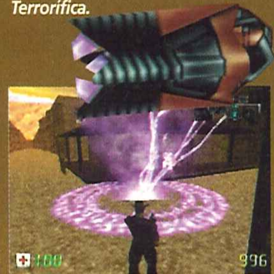
visión nocturna

En Zero Hour muchos tramos transcurren en la más completa oscuridad. Hazte con este artilugio para ver mejor. Y más verde.



pistola nuke

Rayos lilas que provocan la muerte al instante. Cárgala, dispara y no queda ni uno vivo. Terrorífica.



Duke Nukem: Zero Hour	
NSC/GT/EUROCOM	
Abril	1-4
Precio no disponible	

porca miseria

NUKEM zero hour

A MOGOLLON

No hay nada como una buena partida con los amigos, y mejor aún si disponemos de armas para parar un tren y podemos sembrar la muerte a diestro y siniestro. Afortunadamente, Duke ofrece un modo deathmatch que se muestra generoso en ambos aspectos; nueve escenarios diseñados especialmente para el modo multijugador, entre los que se incluye uno completamente helado en el que resulta imposible acertar al contrario, ya que no hay manera de evitar los resbalones. Cada jugador se mete en el pellejo de un Duke diferente (alguna de las caracterizaciones que tiene durante el juego), y los escenarios son más reducidos que los de Duke Nukem 64, de modo que resulta más fácil buscar y aniquilar a los otros. Un puntazo.



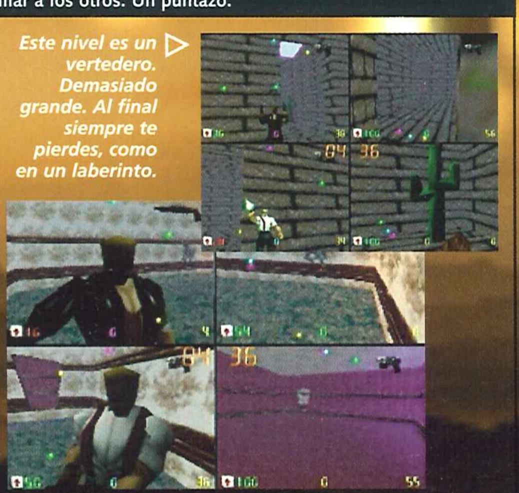


Cada uno de los cuatro participantes juega con un Duke diferente. Aquí tenemos al vaquero.

Sangre a raudales. La verdad es que el juego es una auténtica carnicería.

¿Quieres matarme? Pues lo llevas claro, gemelito mío. Soy duro de pelar.

Este nivel es un vertedero. Demasiado grande. Al final siempre te pierdes, como en un laberinto.



CONTINUARA... Publicaremos el *Análisis* de *Zero Hour* el mes que viene.





△ Amanda Coetzer ejecutando un gracioso golpe.

◁ Puedes girar la cámara alrededor de la pista con L y R.

Si te lanzas en esta superficie, necesitarás injertos de piel. ▷



All Star Tennis 99	
UBI SOFT	
Abril	1-4
Precio no disponible	

ALL STAR

Sensaciones Grand Slam

Desde el momento en que Pong apareció, ya hace más de 20 años, el tenis ha sido una de las bases de los simuladores deportivos. Si se hace lo bastante bien, un juego de tenis puede convertirse en un clásico del modo multijugador (como, por ejemplo, Super Tennis en la SNES, al que Sonia dice ser imbatible).

All Star Tennis 99 aspira a ser el primer juego de tenis de categoría para la N64 y, a juzgar por la versión a la que hemos jugado, la cosa va por buen camino. Se trata de un simulador más serio que *Smash/Centre Court Tennis*, ya que presenta ocho jugadores reales: Novotna, Coetzer y Martinez entre las chicas, y Chang, Björkman, Krajicek, Kuerten y Philippoussis entre los chicos. De todas maneras, no podemos decir que sea realista del todo, puesto que las configuraciones por defecto te permiten acumular puntos de potencia y ejectuar uno de los muchos movimientos especiales.
Si las pelotas teletransportadas y las respuestas a 300 km/h no son tu fuerte, siempre te queda la opción de jugar de una manera más moderada, conduciendo al jugador que hayas escogido por un tour mundial al estilo ATP, que incluye acontecimientos vía satélite y torneos del Gran Slam en ocho pistas y superficies diferentes. Hay seis golpes distintos disponibles y es posible dar más efecto a la pelota ajustando bien el *swing*.

El modo para dobles es particularmente divertido cuando puedes reunir a tres amigos con los que jugar, ya que el mejor jugador de un equipo puede cubrir al más inepto. Puedes mezclar a hombres y mujeres para tu equipo de la forma que quieras, incluyendo a cuatro jugadores ficticios que tienen un parecido muy sospechoso a ciertos jugadores reales (nada más y nada menos que a Anna Kournikova y a Venus Williams). Hay incluso una pista secreta y un jugador extra como recompensa por ganar el Gran Slam.
Tendremos una *review* el mes que viene, pero hasta entonces, echa un vistazo a estas fotos y reflexiona. ¿El mejor juego de tenis para la N64? Lo descubrirás aquí. Pronto.





△ Smash Tennis y Arcade son muy similares, aparte del número de movimientos especiales que permiten.

◁ Con la cámara tan alta consigues una vista muy buena de toda la pista, pero es un poco difícil jugar desde esta prespectiva.

Nos preguntamos si podrías tirar a la juez de silla de su asiento con un saque un poco desviado. ▷

◁ Puedes jugar a dobles mixtos, o a chicos contra chicas, si lo prefieres.









TENNIS 99



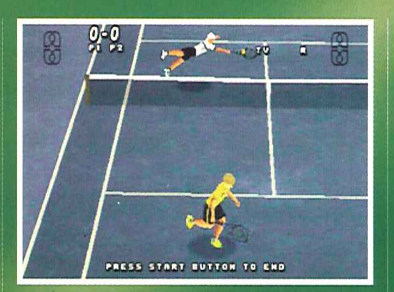
TENIS BOMBA

Cada vez que la pelota rebota, deja una pequeña bomba burbujeante en la pista durante unos segundos. Si tropiezas con una saldrás disparado y caerás sobre tu trasero poligonal. De manera que no sólo tienes que intentar jugar a tenis decentemente, sino que, además, debes ir esquivando los explosivos y, para ir bien, enviar alguno a tu contrincante.



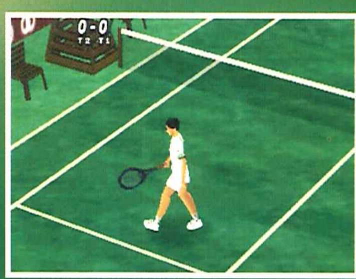
MOVIMIENTOS ESPECIALES

Los puedes apagar si eres un purista del tenis, pero las jugadas especiales dan mucha vidilla al juego. Entre ellas encontramos algunos golpes bastante obvios, como el llameante, y algunos muy inusuales, como el de teletransporte, que proyecta la pelota al interior de un torbellino azul al otro lado de la red, haciéndola reaparecer en un ángulo cualquiera.



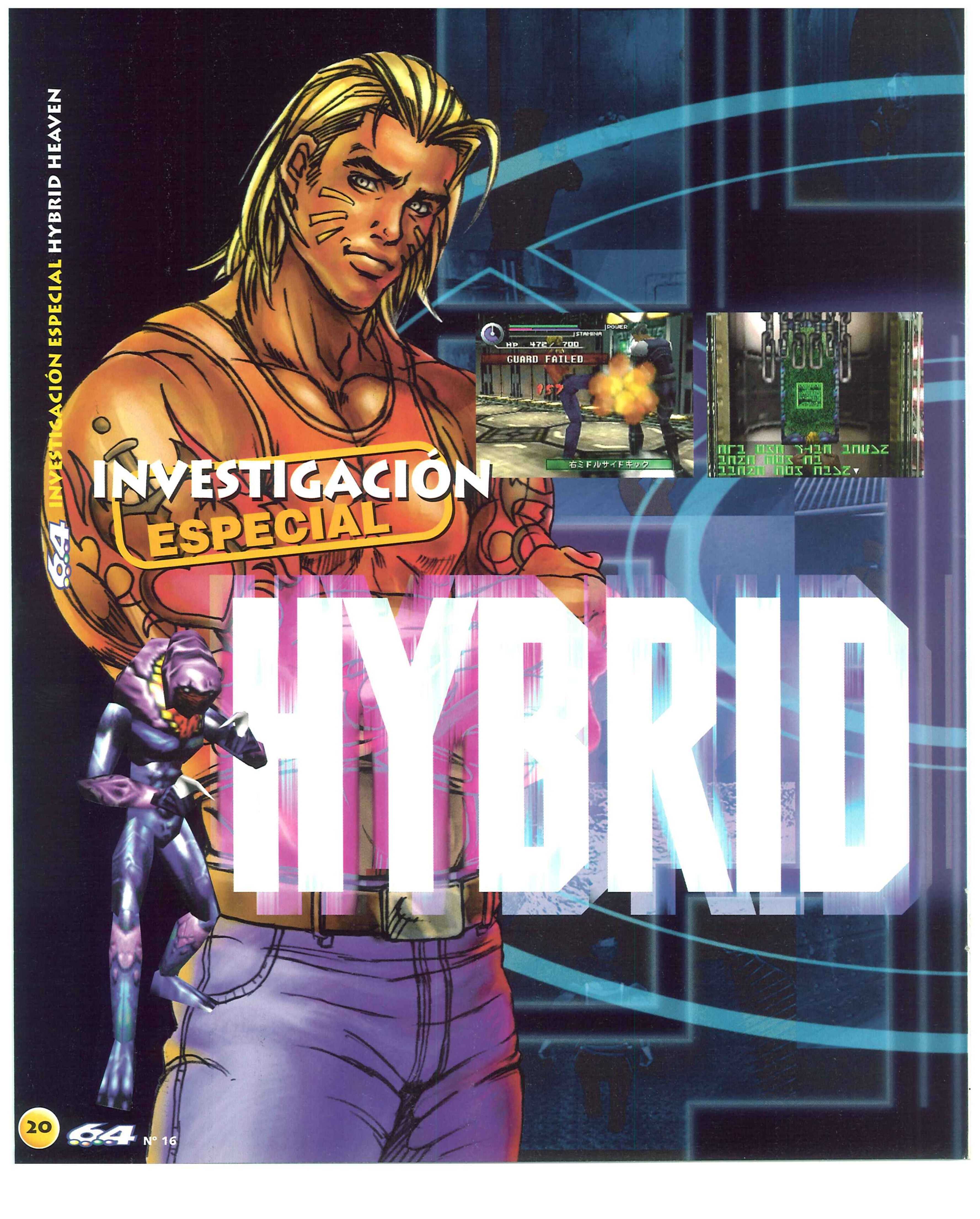
REPLAY DE LA ACCION

Después de un punto decisivo decente, cual es un mate o un movimiento especial, o siempre que haya una pelota ajustada, el juego muestra un replay a cámara lenta. Las continuas interrupciones del tenis hacen que un modo replay no sea demasiado entrometido, y la verdad es que funciona muy bien en All Star Tennis 99. Pero puedes optar por saltártelo.



JUGADORES REALES

Los ocho jugadores presentan algunas características similares a las de sus equivalentes de carne y hueso, como la popularidad entre las masas. Es decir, si llevas a Mark Philippoussis, por ejemplo, a un encuentro en su propio país, Australia, el público le animará. Pero si, en cambio, llevas a Conchita Martinez a Wimbledon, el público silbará. (O no).


INVESTIGACIÓN
ESPECIAL
HYBRID
STAMINA
POWER
HP 472/700
GUARD FAILED
右ミドルサイドキック



KONAMI VUELVE A LA CARGA
Konami era una empresa de desarrollo todopoderosa en el entorno de la SNES, con



juegos como el *ISS* original, *Centra* (que por aquí se conoció con el nombre de *Probotector*), las series de *Gradius* y *Parodius*, *Pop n' Twinbee*, *Sparkster* y, por supuesto, un montón de títulos de *Castlevania* (bueno, en el entorno de la SNES tan sólo dos). También han logrado triunfar en el entorno de la N64 gracias a su *ISS* de 64 bits, *Mystical Ninja* y *Rakuga Kids*. No obstante, creemos que este podría ser su gran año, gracias a *Hybrid Heaven*, *Castlevania* y puede que incluso a una versión para N64 de ese gran éxito en PlayStation que es *Metal Gear Solid*.



¿Metal Gear Solid? Paparruchas. Konami acaba de romper todas las barreras para brindar a los propietarios de una N64 uno de los juegos más alucinantes de 1999...

HEAVEN

Cuando se trata de investigar sobre los progresos de un juego como Perfect Dark el mundo se nos queda pequeño. Este mes nos fuimos directamente a Tokio para echarle un vistazo al nuevo juego de rol de acción de Konami...

La primera vez que vimos Hybrid Heaven, en la E3 de 1997, quedamos impresionados. A pesar de que tan sólo se trataba de un vídeo de tres minutos, fue la sorpresa de la muestra y desde entonces se ha convertido en uno de los secretos mejor guardados de la N64. Siempre supimos que iba a tratarse de algo especial, pero nunca llegamos a imaginar hasta qué punto. Gracias a un golpe genial sin precedentes, conseguimos sacar un cartucho con una versión casi acabada del cuartel general de Konami. No hemos parado de jugar a fondo durante una semana, y te aseguramos de que se trata de uno de los juegos del año.

GO! GO! ▷

CAMARA INDISCRETA
Aunque ya hemos hablado de la cámara y del modo en que puedes centrarla justo detrás de ti, hay muchas otras funciones que te ayudan a sacar el máximo provecho del entorno que te rodea. Y todo ello al alcance de tus deditos gracias a los tres botones C restantes, siempre tan útiles.

C-arriba sube o baja la altura de la cámara un poco.
C-izquierda te permite, conjuntamente con el stick analógico, hacer rotar la cámara alrededor de Diaz o Slader y acercar o alejar el plano.
C-derecha. Esta función es un poco más complicada. En pocas palabras, si te imaginas que, de hecho, hay una cámara flotando en el aire detrás de Slader, C-derecha te permite echar un vistazo de 360 grados desde la posición de la cámara. Espero que lo hayas entendido.

El esfuerzo que ha realizado Konami para mantener en secreto la trama de Hybrid Heaven roza lo paranoico, y sirve para explicar el misterio que desde el principio ha rodeado a este juego. Pero bueno, ahora ya podemos explicarte que la impresionante escena de vídeo introductoria de seis minutos ofrece algunas pistas, aunque en el fondo todavía no sabemos muy bien lo que pasa. Aparte, al igual que sucede en Zelda y Lylat Wars, hay otras muchas otras escenas de vídeo que continúan explicando la historia a medida que juegas, de modo que los cambios en el guión son constantes. Todo empieza de la siguiente forma...

Se ha escrito un crimen

1 John Slader, el héroe, está sentado en su casa, mirando tranquilamente la televisión. En pantalla se ven las noticias, que hablan del presidente de EE. UU y de una reunión con su homólogo ruso...



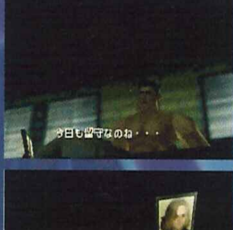
2 Slader está en la ducha cuando llaman a la puerta. La abre, sin molestarse en ponerse nada encima, y escucha a un hombre vestido con un traje siniestro que le habla envuelto de misterio del Presidente, una invasión y la reunión con un tal Diaz.



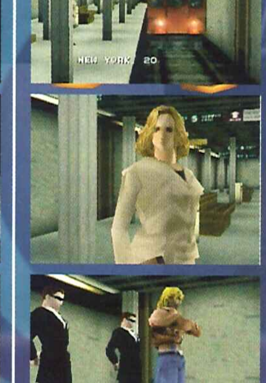


3 El hombre se marcha. Se produce una llamada telefónica; Slader deja que salte el contestador automático y resulta ser su novia. Slader pasa olímpicamente de contestar a la llamada.





4 La acción se traslada al metro de Nueva York. La novia de Slader espera a que llegue el tren. Mr Diaz, escoltado por dos hombres vestidos de negro, espera en la otra punta del andén.



5 Slader entra, avanza hasta pasar a su sorprendida novia, a la que parece no reconocer. Desconcertada, ella observa cómo se acerca a Diaz, que saca una pistola y ¡sorpresa!, vacía el cargador sobre Slader hasta matarlo.

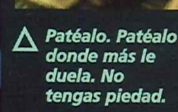




¡ESTA NOCHE HAY PELEA!

La última vez que nos ocupamos de Hybrid Heaven pudimos echarle una ojeada rápida al ingenioso sistema de combate por menús. Ahora que ya hemos podido jugar a fondo con esta versión casi definitiva, podemos desvelar algunos detalles más de su funcionamiento. Como era de esperar, su manejo es espléndido.





¡SALUDA!

Debes acercarte a tu rival para entrar en combate. Puedes hacerlo de dos modos; por una lado, puedes aproximarte por delante para entablar una pelea justa. Pero es mucho mejor si consigues escurrirte desde detrás para conseguir un ataque de «Ventaja» y asestar así un primer golpe a plena potencia. Sin lugar a dudas, es la mejor opción.

¡PELEA!

Espera a que tu barra de energía se llene (si no lo haces, tus ataques tendrán tanta fuerza como los de un mosquito anoréxico), y pulsa A para iniciar un ataque. Después podrás elegir entre dos opciones: «Items» se divide en «Refresco» (de modo que puedes utilizar tus reforzadores de energía) y «Arma» (de modo que puedes disparar a tu rival con muy poca deportividad si es que has recogido algún arma. Hay muy pocas). Pero seguro que preferirás «Ataque»...

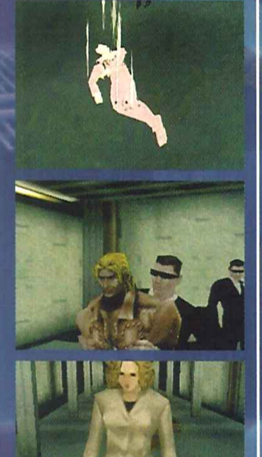


△ Patéalo. Patéalo donde más le duela. No tengas piedad.



Elige «Refresco» y accederás a esta pantalla. Tu energía se dispara. ▷

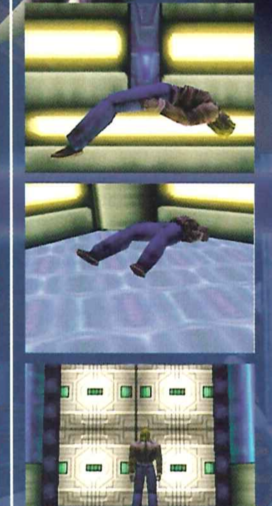
6 El cuerpo de Slader explota, su novia queda petrificada y Diaz, al verla, desaparece en seguida llevado en volandas por sus guardaespaldas. ¿Qué está pasando aquí?

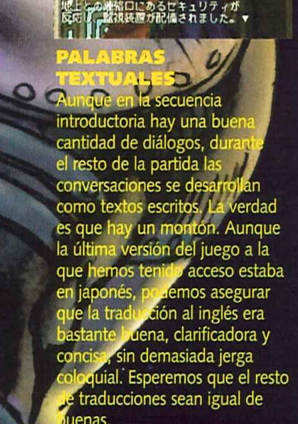


7 Los secuaces de Diaz, muy preocupados por su extraño comportamiento, se lo llevan de allí, lo meten en un elevador flotante y lo conducen a una instalación subterránea. Diaz se libera de sus captores, mata a uno de ellos, pero se cae del ascensor...

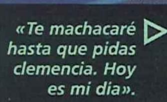


8 ...y se desploma sobre el suelo, aunque de forma milagrosa frena su caída de modo que acaba flotando a unas cuantas pulgadas del suelo. Se pone de pie, se acerca a una puerta enorme y entra por ella. Y aquí es dónde empieza la partida.





PALABRAS TEXTUALES
Aunque en la secuencia introductoria hay una buena cantidad de diálogos, durante el resto de la partida las conversaciones se desarrollan como textos escritos. La verdad es que hay un montón. Aunque la última versión del juego a la que hemos tenido acceso estaba en japonés, podemos asegurar que la traducción al inglés era bastante buena, clarificadora y concisa, sin demasiada jerga coloquial. Esperemos que el resto de traducciones sean igual de buenas.



«Te machacaré hasta que pidas clemencia. Hoy es mi día».



¡PULVERIZA!

...Que te permite elegir entre «Puñetazo» y «Patada». Tanto si eliges una cosa como la otra, podrás escoger entre una extensa lista de movimientos, todos los cuales utilizan cualquiera de las cuatro extremidades y golpean diferentes partes del cuerpo de tu rival. Ten en cuenta tu postura: si Diaz está inclinado sobre su pie derecho, por ejemplo, será menos efectivo. Elige el movimiento que prefieras y observa el resultado.





¡DEFIÉNDETE!

Está claro que tu rival también te puede golpear, y cuando esto ocurre también podrás elegir entre diversas opciones de defensa. «Paso» te permite apartarte de su camino, «Guardia» hace que puedas bloquear el movimiento, y «Contra» sirve para contrarrestar el movimiento del oponente. Además, si estás en el suelo, puedes apartarte con una voltereta. Si estás atrapado por un agarre, puedes escapar, intentar ir al suelo o probar suerte y devolver el agarre.



¡APRENDE!

Cada vez que ganes una pelea te darán una puntuación por tu actuación, y a partir de ahí pueden pasar un montón de cosas buenas. Tienes una lista de estadísticas que representa tus puntos de ataque, tus habilidades ofensivas y defensivas en general, tu velocidad y demás, y que puede incrementarse dependiendo de lo bien que pelees. Pero lo mejor es que cada parte de tu cuerpo cuenta con una puntuación específica de ataque y defensa. Si usas con insistencia una parte determinada de tu cuerpo conseguirás que se desarrolle más, de modo que también aumentará el daño que infliges al utilizarla o el disminuirá el daño que recibas al bloquear. Y aquí no acaba la cosa: puedes aprender movimientos nuevos y añadirlos a tu lista de opciones de combate. Y, por último, una vez que tu personaje llega a un nivel determinado de desarrollo, puedes activar combos ya establecidos o movimientos de enlace para crear los tuyos propios. Megachachirrasculipiruléndico. ¿O no?



GO! GO! ▷

MULTIJUGADOR

Es cierto como la vida misma. En un principio nadie sabía si Hybrid Heaven ofrecería un modo multijugador, pero ahora ya podemos anunciar, en exclusiva, claro está, que esta joya de Konami incluye un modo para todas aquellas personas tan sociales que gustan de compartir sus momentos de ocio. Y además mantiene el excepcional sistema de combate que va formando a tu personaje.



Los menú son un poco diferentes en el modo para varios jugadores.

¿Nueve puntos de daño? Qué poquita cosa.

LA VAMOS A ARMAR

Aunque puedes recoger armas para utilizarlas en los combates cuerpo a cuerpo (suelen ser armas de un solo disparo que hacen mucho daño, aunque escasean bastante), ya desde el principio vas equipado con un arma de munición ilimitada. Si pulsas el botón lateral derecho la desenfundas, y si empujas el stick de control hacia arriba o hacia abajo puedes apuntar, aunque *Hybrid Heaven* te ofrece una función para apuntar de forma automática que te será de mucha utilidad. Esta arma va de perlas para limpiar algunas zonas de los molestos androides centinelas, pero por desgracia, no puedes utilizarla para disparar a nadie con quien entres en combate cuerpo a cuerpo. Qué le vamos a hacer.

parte de los chicos de Konami, no hay nadie en el mundo, a estas alturas, que sepa tanto de Hybrid Heaven como nosotros. Todas las capturas y los comentarios que incluimos en estas páginas son una exclusiva de M64, tu revista. Las exclusivas siempre son una pasada, pero esta Investigación Especial en particular nos ha dejado muy satisfechos, ya que Hybrid Heaven va a ser todo un ganador, de eso estamos seguros.

Como todo juego, también tiene algunos fallos (de los que hablaremos en seguida), un par de aspectos que no son del todo perfectos, pero sin duda *Hybrid Heaven* es una sorpresa impresionante. Desde que descubrimos su existencia, este juego se ha rodeado del mayor de los secretos, pero después de haber tenido la oportunidad de jugar con toda tranquilidad, hemos llegado a entender el porqué de semejante enigma. El sistema de combate, que a pesar de ser por turnos es de una fluidez fuera de serie, funciona a la perfección. La forma en que puedes utilizar al personaje que hayas guardado para luchar contra enemigo es un detallazo. Todo en el juego es fantástico; la frialdad de los personajes, las legiones de mutantes terribles y muy inteligentes, los niveles laberínticos. Pero lo que demuestra la auténtica calidad de *Hybrid Heaven* es el desarrollo de su trama. Konami ha realizado un gran esfuerzo para crear un guión que es capaz de combinar la tensión del cine con la mecánica de un videojuego. Aunque se basa en una premisa bastante habitual de experimentos científicos y alienígenas, el frenesí dramático de las escenas de vídeo y una trama plagada de constantes giros en su desarrollo componen una historia completa y envolvente que sólo habíamos visto resolver de forma tan magistral hasta ahora en un juego (uno que empieza con una gran Z).



Creo que eso tiene que doler más que la muela del juicio.

Camina sobre los objetos para utilizarlos.

Tu pierna derecha ha subido un nivel, por lo que ahora puede hacer más daño.

VEREDICTO Es un juego enorme, único, convincente y súper original, tan estupendo como esperábamos.

Por ejemplo, empiezas el juego animando a Diaz, que a la postre resulta estar compinchado con John Slader, y ambos forman parte de un plan para raptar al presidente y sustituirlo por un clon (uno de los híbridos del título). Pero Diaz disparó a Slader en la secuencia introductoria, y Slader no reconoció a su novia. Entonces, ¿qué está pasando aquí? Sólo podrás descubrirlo más adelante, en otra extensa secuencia de vídeo en la que aparecen unos reveladores y extrañísimos extraterrestres; aquí se explica que Slader era un híbrido o, a lo mejor, Diaz, ya que el Slader auténtico ha sido imbuido de alguna manera en el cuerpo de Diaz. ¿Te haces un lío? Pues estupendo. Sobre todo porque, en este momento, los alienígenas descubren el cuerpo real de Slader y lo vuelven a meter dentro. Por eso, a partir de aquí, vuelves a jugar con Slader (el auténtico). Y hasta este momento tan sólo han pasado un par o tres de horas desde que empezó la partida. Y eso que en el gran esquema de las cosas de *Hybrid Heaven* apenas sí te explican

El Modo Batalla para dos jugadores no consiste tan sólo en sudar tinta utilizando el excelente sistema de combate de Hybrid Heaven. Bueno, en realidad sí, pero lo mejor de todo es que puedes cargar a un personaje (que, por lo que hemos podido ver hasta ahora, podrá ser Jak Slader o Diaz) del juego principal con todos los atributos reforzados que hayas conseguido adquirir después de haber acabado con un montón de bestias. ¡Genial! Si tanto tú como un amigo ya habéis jugado en el modo para un jugador, puedes llevarte el Controller pak a su casa con las partidas guardadas y cargar a tu Slader megapoderoso en la partida para darle una buena lección.

Una jugada de órdago. Pero aún hay más. También puedes luchar como cualquiera de los mutantes híbridos contra los que has luchado en el juego. Y a pesar de que Hybrid Heaven es un juego de rol de aventuras, también podría competir con el mejor beat 'em up de la N64...

60 puntos. Eso sí que ya tiene que ser el no va más.

Una bestia feísima. Sal corriendo o mátala. Sin remordimientos. A puñetazos o como sea.



¡MONSTRUOS!
En *Hybrid Heaven* hay un montón de monstruos. No sabemos cuántos con exactitud, pero que puede que unos 30 o incluso 40. La mayoría son los híbridos a los que alude el título y son el terrible resultado de experimentos con el ADN de unos alienígenas. Algunos de ellos son realmente asquerosos. Pongamos por ejemplo el hombre-hongo rojo, que parece haber surgido de una remesa de champiñones sangrantes. Y además, cae del techo, a imagen y semejanza de lo que sucede en *Resident Evil 2*, justo cuando pasas por debajo de uno de ellos. Vomitivo.

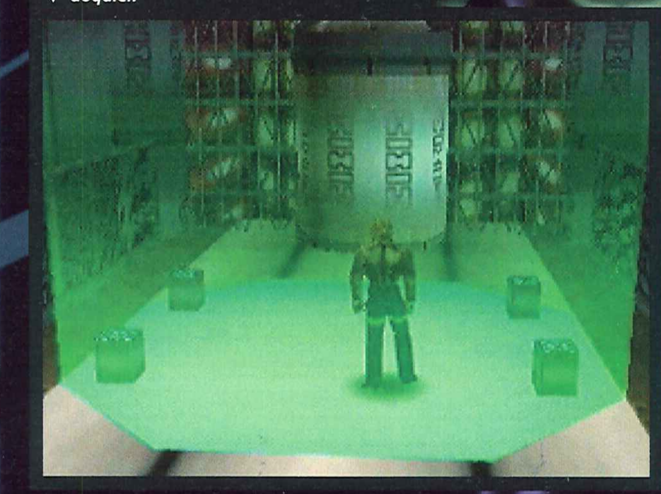
Por aquí debe de haber un clon. Es un asunto de lo más siniestro.

No puedes herir a este jefe, tan sólo huir por el complejo.



nada, por mucho que acabes de enterarte de lo que parecen ser tremendas revelaciones de la trama. Por ejemplo; ¿cómo demonios se metió Slader en el cuerpo de Diaz la primera vez? Es un gran guión, y *Hybrid Heaven* parece ser el primer juego después de *Zelda* que se centra en una historia imaginativa, medio coherente y bien pensada que se le monta a las mil maravillas para que no puedas parar de jugar. De este modo, hay algo que te empuja a dar con el siguiente descubrimiento, tan sólo por el placer de saber qué es lo que pasará a continuación. Y esto nos conduce a los pocos fallos que hemos encontrado entre los montones de detalles maravillosos de *Hybrid Heaven*. Lo más importante es la cámara del juego, que es herencia directa del anterior título en 3-D de Konami, *Mystical Ninja starring Goemon*. Enfoca siempre de forma automática a tu alrededor para establecerse en un enfoque desde detrás de tu personaje. No cabe duda de que es una gran mejora con respecto a *Mystical Ninja*, pero sigue siendo bastante torpe, y un poco lenta a la hora de ajustarse a algunos de los muchos pasadizos laberínticos de la aventura. Sin embargo, este problema se suaviza bastante al manipular la cámara con los botones C. Si mantienes pulsado C-abajo pasas a un enfoque en primera persona pero, al igual que el gatillo Z de *Zelda*, con una pulsación rápida lo situarás de forma automática detrás de ti. No obstante, no le van demasiado los muros, de modo que si pruebas este enfoque cuando estés cerca de una pared acabarás mirando dentro de la cabeza de Slader. Quizá es que estemos demasiado entusiasmados con las excelencias de títulos como *Super Mario 64*, *Zelda* y otros, pero la verdad es que no acaba de funcionar muy bien. Cambiando de tema, y a pesar de que los gráficos son de una excelente factura (la niebla brilla por su ausencia, por fortuna), parece como si los efectos especiales fueran algo en lo que se ha pensado a última hora. Las explosiones son meramente rutinarias y no demasiado espectaculares, y el arma de Slader apenas sí hace más ruidos que la pistolita de petardos de nuestros sobrinos. Sería una buena idea que incluyeran unos efectos más grandes y jugosos, aunque tampoco es que afecten para nada a la jugabilidad del título. Lo único que pasa es que les falta algo de sal y pimienta. Pero en resumen, todo lo bueno que contiene *Hybrid Heaven* supera con mucho a estos pequeños fallos, y todavía hay tiempo suficiente para corregirlos. Por lo que hemos visto hasta ahora es enorme, único, convincente y súper original, por lo que resulta tan fabuloso como esperábamos tras visionar aquel lejano vídeo en la E3. Ah, y llegará este verano, así que puedes estar seguro de que habremos rastreado hasta la última pulgada de esta aventura de seres mutantes, raptos de presidentes e intercambios de personalidad para ofrecerte el análisis exclusivo, definitivo y único que tanto te mereces. Será genial.

¡Alarma de seguridad! Demasiado tarde. Las sirenas y las bocinas suenan por doquier.



日本製

¡Montones de bolas!

Una máquina del millón con un asa encima. O algo parecido...

Como recordarás si has leído mi gran éxito Arreglando los entuertos y por qué es bueno que exploten los salones de juego Pachinko antes de abrir —si no lo tienes, corre a comprarlo a cualquier librería que se precie de tal nombre—, Pachinko es un juego japonés tipo máquina del millón. No requiere ningún tipo de esfuerzo mental por parte del jugador. Ninguno. Si la ONU sigue siendo una organización que vela por el bien de la Humanidad, debería prohibirlo.

Bien, en cualquier caso, Pachinko parece una máquina del millón en vertical con un asa encima. Los jugadores con experiencia te dirán que la base para dominar el juego se basa en tener habilidad para manejar el asa de modo que las pequeñas bolas metálicas vayan por el buen camino y caigan por los agujeros de la mesa y por lo tanto te den puntos.

En la vida real, los locales en los que se juega a Pachinko son un poco más grandes...



¡Mira qué bonita la mano que hay abajo a la derecha!



¿Y por qué lo dicen? Porque la realidad es demasiado triste: que te sientas atontado ante el juego y te atiborras de gominolas para saciar tu frustración.

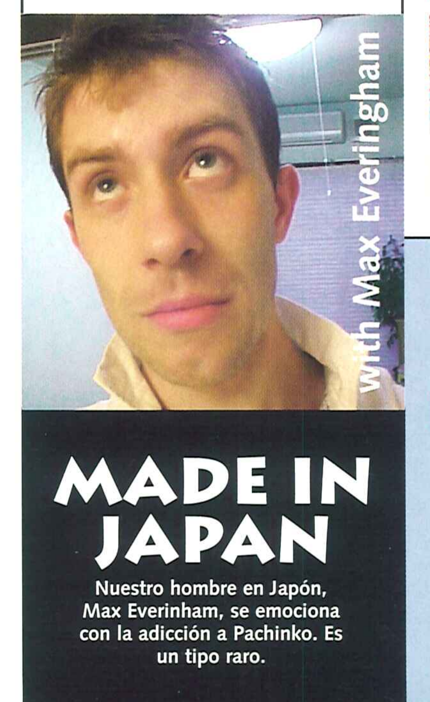
Pachinko es un desatino. Pachinko 64 es el mayor desatino posible.

Está desnuda de cintura para abajo.

De todos modos, la extraña adictividad que provoca Pachinko es una excelente fuente de entretenimiento. No pasa una sola semana sin que surjan noticias escandalosas entorno a Pachinko. Para vuestro solaz, he decidido contaros una historia...

En realidad, no tiene que ver nada conmigo, sino con un conocido. Le llamaré... Pepe. Eso. En Japón, cuando muere alguien, la tradición marca que hay que darle una cantidad de dinero a los familiares dentro de un sobre atado con una cinta roja. Un día, Pepe le dijo a su amada esposa que un antiguo amigo del instituto había muerto de repente y que tenía que ir a su funeral. Su comprensiva esposa le preparó el sobre y se lo dio entre palabras de consuelo. Todo parecía ir bien cuando, de repente, una semana después, el marido le repite la misma historia a la esposa.

La situación continuó durante unos seis meses hasta que, en una tienda, la esposa se encontró con uno de los amigos muertos —concretamente, el de la semana anterior— de su marido. Al final, resultó que ninguno de los amigos había muerto y que él había ido a gastar esa ingente cantidad de dinero a un local Pachinko. Imagina gastar tanto dinero en una maquina del millón. Ahora imagina gastar tanto dinero en Pachinko, que es muchísimo menos interesante. Me dan escalofríos.



MADE IN JAPAN

Nuestro hombre en Japón, Max Everinham, se emociona con la adicción a Pachinko. Es un tipo raro.

El micrófono

Nintendo ha rediseñado el micrófono del sistema de reconocimiento de voz para que no interfiera con tu juego. De momento, su nombre es muy sencillo: «soporte de micrófono: para usarlo con el mando de la Nintendo 64». El soporte no es más que una peana de plástico que se coloca sobre el mando y encaja en el puerto del extension pak. ¡Bravo! Ahora es más fácil enviar a Pachinko a... (esto no lo escribo porque lo va a censurar el dire...).

¡Monstruoso!

Hace unos meses se lanzó Onegai Monster, un simulador de lucha para la N64 creado por los lectores de Famitsu Magazine. Aunque el número total de bestias en esta especie de Pocket Monsters se sitúa alrededor de los quinientos, los desarrolladores, Bottom Up, han incluido unos cincuenta sacados de entre los dibujos de los lectores de la revista líder en Japón de videojuegos. Además de tener que alimentar a los bichejos, en Onegai Monster hay un modo aventura en el que el jugador debe completar una serie de labores que le asigna el pueblo. Reconozco que es un poco estúpido.



Nuestro hombre en Japón cruza los dedos y nos cuenta lo que espera de 1999.

1999 es el año el de la confirmación. Esperemos.

Ya sé que estás leyendo esto en abril, pero como lo he escrito a mediados de enero —ya sabes la diferencia horaria entre Japón y España y esas cosas— te presento mi lista de deseos para el año nuevo..

● PÚBLICO MÁS ACTIVO
¿Estás cansado de que los espectadores de los juegos de deportes sean aburridos y apáticos? ¿Es tan difícil programar sonidos de multitudes? ¿Se acabarán esos aburridos ruidos que simulan excitación y cuyo volumen fluctúa en nuestros monitores? Desde luego, cuando golpeo la cabeza del R2-D2 que tengo en casa suena mucho más.
Brillante ejemplo ilustrativo: No hay ninguno, por eso lo digo.

● PAISAJES INTERESANTES
¿Qué gracia tiene que estén



«realizados al completo en tres gloriosas dimensiones» si cuando llegas allí parecen una ciénaga infecta? ¿Te divierte ser capaz de ir a todas partes y que esas partes sean más aburridas que no se qué?
Brillante ejemplo ilustrativo: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*

● MENOS REALISMO
Garantizado, el realismo está muy bien en algunos juegos, pero como la vieja moda de los polígonos, no siempre es deseable. La fantasía ha de tener su lugar. Esa es la razón por la que muchos de nosotros empezamos a jugar. Un juego de rallies con coches realistas, muy buena conducción y manejo muy verídico está muy bien, pero un juego de carreras urbano con cadáveres ensangrentados y peatones volando tras ser atropellados es algo de lo que todos podemos prescindir. Si se trata de castillos, hadas y búsquedas del arca perdida, el realismo es una contradicción (¿sabe alguien el verdadero aspecto de un hada?). Olvida el realismo durante una temporada e intenta imaginar algo más fuerte. Imaginación.

Brillante ejemplo ilustrativo: *Silicon Valley*. Inspirado, innovador, tan poco realista como debe ser, brillante.

● INNOVACIÓN
¿Qué pasaría si los desarrolladores pensasen de un modo distinto? Por una sola vez, anda... Nada de cosas del tipo: «¿No estaría bien que la chica llevase apenas ropa y tuviese muy grandes los... pies?» o «¡Ya lo tengo! Más personajes, más armas y un par de niveles extra. Esto funcionará». Sino: «¿Qué hará de este juego algo excepcional? ¿Qué emocionará a los jugadores? ¿Cómo podemos ser distintos?»

Brillante ejemplo realista: a) *Abe's Exodus*, por el habla del Oddworld. b) *NFS3 Hot Pursuit* (PC). Traen aire y vida nuevas a un formato casi agotado y es muy emocionante cuando te pillan.

● RECONOCIMIENTO DE VOZ
Nintendo lo introdujo con *Pikachu* y queremos más. En la versión PC de *Rainbow Six* podías utilizar el micro para comunicarte con tus colegas *on-line*. *Six* saldrá para la N64; ¿qué tal sería utilizar la unidad VR para dar órdenes a tus compañeros de equipo, ver qué tal están y esas cosas?
Brillante ejemplo realista: No hay ninguno todavía.

Un montón de hadas han salvado a la N64

Las ventas de la Nintendo 64 crecieron espectacularmente en Japón la semana posterior al lanzamiento de Zelda 64. El seguimiento llevado a cabo por la revista Weekly Fumitsu mostró que antes de esa fecha, Nintendo vendía apenas cuatro mil consolas a la semana. Sin embargo, en los días que siguieron al lanzamiento de Zelda, se alcanzaron treinta y cinco mil unidades. Es decir, que la gente fue a comprar el hardware para poder jugar con Link y compañía.

Lo más revelador, con todo, es el hecho de que la semana siguiente al lanzamiento de *Pikachu Genki Dechu*, se vendieron setenta mil consolas. A partir de ahí, los números crecieron y crecieron hasta llegar a la increíble cantidad de ciento quince mil cuatrocientas once N64 vendidas justo antes de Navidad.

¿Da gustito o da miedo?

El último lanzamiento de carreras de Konami ha llevado el concepto de realismo en el juego demasiado lejos y promete a los jugadores imágenes de muertos humanos en la carretera.

El título tiene bastante poca gracia, *Thrill Drive* (conducción emocionante) e incluye gritos a todo volumen mientras conduces e intentas evitar el tráfico que viene en sentido contrario y sacar a tus oponentes de la carretera. El objetivo del juego parece ser causar accidentes fatales que impliquen a protagonistas que son designados mediante flechas brillantes. La acción está diseñada de manera que a) cruzas todos los semáforos en rojo, b) atraviesas cada paso a nivel mientras se bajan las barreras y el tren se acerca, y c) tomas cada curva cuando alguien se va a cruzar en tu camino. Las colisiones son de lo más realistas y ves cuerpos salir disparados por el aire y cosas por el estilo. Es tan violento que las máquinas arcade tienen etiquetas que dicen que toda la acción es ficticia.



LA HISTORIA SE REPITE

Se ha convertido en la consola con más éxito de todos los tiempos, y aquí tenemos tres razones de por qué...

Game Boy Classic

La primera consola portátil propiamente dicha, y la última superviviente a la Game & Watch. Fue lanzada en 1989 y, casi diez años más tarde, todavía se vende en ediciones personalizadas tales como la Man Utd Game Boy oficial. La pantalla se ve un poco tenue y borrosa comparada con la de las versiones Pocket y Color; es más grande, pesa más y gasta el doble de baterías AA, pero el inmenso número de artilugios compatibles de los que dispone hacen que la Classic sea la preferida entre los retroentusiastas de la GB.

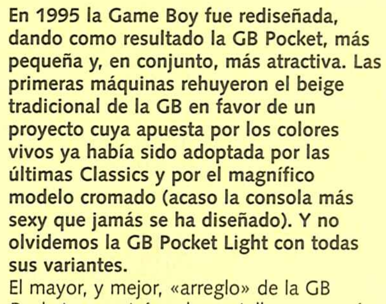


El Mario original, visto en la Game Boy original. Verde y grisáceo, y bastante bueno.

Hoy en día puedes encontrar luces acoplables, amplificadores, altavoces estéreo, fundas de cuero, y piezas de repuesto para casi todo, incluida la pantalla. Hay incluso un chisme que se pone encima de la mesa en el que puedes acoplar la GB, convirtiéndola en una consola de gran tamaño, con joystick y botones grandes. Sin lugar a dudas, ha sido la absoluta flexibilidad de esta consola lo que ha contribuido en gran medida a que se haya convertido en la más vendida de todos los tiempos. ¿Sesenta millones de unidades? Eso es sólo el principio.

La GB "gorda", la elección más cómoda para los chicos con manos grandes. Pero la pantalla podía verse borrosa.

Game Boy Pocket



En la GB Pocket, Mario está más definido, y el scrolling es, en conjunto, más ligero y claro.

La GB Pocket de Sonia, de un rosa muy bonito. Muy mona.



En 1995 la Game Boy fue rediseñada, dando como resultado la GB Pocket, más pequeña y, en conjunto, más atractiva. Las primeras máquinas rehuyeron el beige tradicional de la GB en favor de un proyecto cuya apuesta por los colores vivos ya había sido adoptada por las últimas Classics y por el magnífico modelo cromado (acaso la consola más sexy que jamás se ha diseñado). Y no olvidemos la GB Pocket Light con todas sus variantes.

El mayor, y mejor, «arreglo» de la GB Pocket se centró en la pantalla, que pasó a ser en blanco y negro en lugar de en verde y gris, lo que hizo posible que los juegos de *scrolling*, tales como *Mario Land*, se jugasen sin las imágenes borrosas características del grueso antepasado de la máquina. Además, funcionaba con sólo dos pilas AAA, que a la sazón duraban más. Y del mismo modo, el compartimento para las pilas, que era más pequeño, demostró que era posible reducir a más de la mitad el tamaño de la cubierta. Incluso con la llegada de la GB Color, Nintendo no abandonará la Pocket. En todo caso, lo único que eso significará es que podrás llevarte una de estas fantásticas bellezas cromadas con un muy buen descuento.

Game Boy Color

Conseguir una pantalla a todo color se convirtió en la búsqueda del Santo Grial para la industria de los juegos portátiles durante más de una década. En el momento en que fabricantes como Sega, Atari y NEC cayeron en la cuenta de las cifras de ventas de la Game Boy de Nintendo, asumieron que todo lo que necesitaban para hacer caer a la GB de su posición de supremacía y sacar tajada de esas ganancias colosales, era una pieza de hardware más potente. Después de todo, esa es la manera en que las cosas solían funcionar dentro del mercado de las consolas.

Lo que sucedió fue que el mercado de las portátiles demostró ser considerablemente más caprichoso. La Game Gear de Sega ofrecía un procesador más rápido, una pantalla en color retroiluminada, y acceso a un catálogo con cientos de juegos de Master System. Sin embargo, después de un breve periodo de un discreto éxito, este formato se desvaneció sin dejar rastro. La Atari Lynx, mucho más potente, era una máquina en color de 16 bits diseñada por la gente de la Amiga, pero al cabo de dos años ya era posible conseguir una por una miseria. A nadie le importó. Y, finalmente, el PC Engine Turbo de NEC falló en su intento de convertirse en un número uno en Japón, y nunca llegó a Occidente. ¿Cuál es la razón para todo este desfile de fracasos? El inmenso consumo de energía que requería una pantalla en color. Cargadas por valor de más de 2.000 ptas. en pilas alcalinas, ninguna de estas máquinas duraba más de seis horas, o de dos en el caso de la Lynx. Así que cuando los rumores sobre una portátil en color de Nintendo, cuyo nombre en clave era Project Atlantis, empezaron a circular en 1996, la pregunta en boca de todos era: «¿Y cómo van a solucionar el problema de la duración de las baterías?» La respuesta la encontraron en un extraordinario y hábil truco relacionado con una pantalla de alta resolución Thin Film Transistor no retroiluminada diseñada por Sharp. Toda la potencia que se ahorran al acabar con la necesidad de iluminación permite a la Game Boy Color funcionar con su procesador de 8 bits a una velocidad dos veces mayor que antes, con doble memoria de vídeo y cuatro veces más RAM, así como desplegar 56 colores de una paleta de 4.096. Y, lo que es más importante, le permite funcionar durante más de 20 horas con tan sólo dos baterías AA.

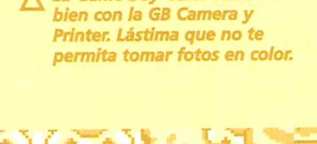
Desde su lanzamiento el pasado otoño, la primera portátil viable del mundo se ha convertido en un éxito sin precedentes, habiéndose vendido más de 5 millones de unidades a finales de 1998 (la mitad de ellas en Japón) y apúntandose, desde entonces, alrededor de un millón más cada mes.

Por lo que parece, la historia de la Game Boy está destinada a durar todavía mucho tiempo, con la posibilidad de que aparezcan enlaces infrarrojos, juegos multijugador utilizando una N64 como un «servidor» avanzado, e incluso chismes para convertir la pequeña portátil en una unidad de visualización de la N64.

El cartucho original de Metroid II gana una especie de colorido en la GB Color. Si nunca has jugado a la fantástica versión de SNES, es una manera fantástica de pasar un buen rato.



El color da toda una nueva dimensión a algunos títulos clásicos de la GB. Todo un negocio.



La Game Boy Color funciona bien con la GB Camera y Printer. Lástima que no te permita tomar fotos en color.

Rivales malogrados al trono de la Game Boy

Todo el mundo parece adorar a su Game Boy. Desgraciadamente, no parecían adorar tanto a muchas otras portátiles que llegaron, miraron y se marcharon.

ne Gear

Hubo un tiempo en que la Game Gear de Sega parecía que, en verdad, iba a ser la sucesora natural de la Game Boy, y llegó a tener algunos títulos excelentes (en especial los que provenían de la misma Sega). Al final, por alguna razón, el interés en ella decayó y ni siquiera los accesorios como el sintonizador para TV pudieron impedir que estirara la pata. Pero seamos gentiles: lo intentó.

ynx

Atari, en su día una poderosa compañía de juegos norteamericana, ofrecía una tecnología encantadora en su portátil en color. El alto consumo de baterías y la falta de un respaldo decente (pese a algunas espléndidas conversiones de arcades de Atari) la enterraron viva. Descanse en paz.

PC Engine GT

Este Rolls Royce de las portátiles fue en realidad una versión de bolsillo de la consola que era su hermana mayor. Incluso se podían utilizar los mismos cartuchos (pequeñas tarjetas acoplables). Pero su precio y las monstruosas capacidades come-pilas la precipitaron a su declive final.

Game.Com

Compadécete de la pobre y vieja Game.Com. Propuesta por la compañía norteamericana Tiger, intentó ser una combinación de consola de juegos portátil y agenda personal. Al final fracasó en ambos aspectos, a pesar de (o tal vez a causa de) la aparición de títulos como Mortal Kombat Trilogy.

Neo Geo Pocket

El primero de los nuevos desafíos a la Game Boy para el 99 viene de la mano de esta elegante unidad de SNK. De nuevo, no hay mucha variedad de juegos (igual que con su hermana mayor, la consola Neo Geo) y ni siquiera un enlace Dreamcast puede salvarla.

WonderSwan

Pobre vieja compañía de juguetes Bandai. En Japón han intentado una y otra vez proponer una consola que tuviera éxito, y en cada ocasión han fracasado miserablemente. Este año han apostado fuerte por el software, pero todavía es en blanco y negro. Un nombre excelente, en cualquier caso.

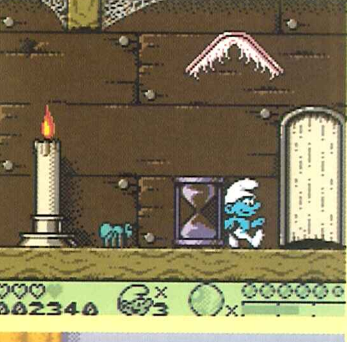








LA PESADILLA DE LOS PITUFOS

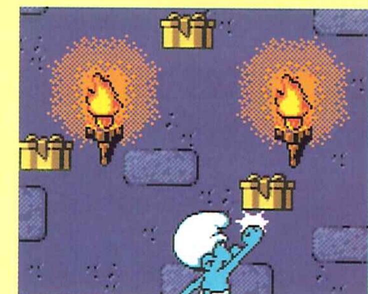




Editor: Infogrames **Precio:** No disponible **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Sorprendentemente, no se trata de la pesadilla que todos estábamos esperando. La Pesadilla de los Pitufos es una bonita aventura de plataformas con algunos de los mejores gráficos que se han visto en la Game Boy.

La acción transcurre en la aldea de los pitufos, donde el malvado Gargamel ha lanzado un hechizo sobre los inquietantes enanitos azules, atrapándolos en pesadillas dentro de sus propias casas. Como el único pitufo todavía despierto, depende de ti rescatar a tus amigos y derrotar al repugnante brujo.
Ya te puedes imaginar lo que viene después, pero la verdad es que está todo muy bien hecho. Vas entrando en cada casa por turnos, y tienes que buscar artículos que te permitan abrir la siguiente. Tu pitufo es un poco limitado en cuanto a su repertorio de movimientos, pero éste es un juego de plataformas para pensar y avanzar a paso lento, mucho más al estilo de



juegos *Mickey Mouse* de 16 bits, que a un clon de *Mario*. Recoger hojas de zarzaparrilla mejora tu habilidad de salto, y las botellas con pociones te conceden poderes temporales.
Es grande, bonito y absorbente cuando te adentras en él.
Es una pena que no haya puntos para guardar con contraseña dentro de los niveles, pero no se puede tener todo.

4

Tiene un innegable parecido a los gráficos de la SNES. Nítidos y llamativos.



Una increíble acción "pitufo sobre topo" en la sección escondida bajo tierra.

Móntate en una burbuja y conseguirás un periodo limitado de vuelo libre.

Y entonces el topo preguntó: "¿Cómo os reproducís los pitufos?"



KLUSTAR

En una Game Boy monocroma no se ve tan claro, pero preserva íntegra su jugabilidad.



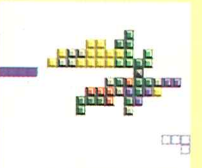




Editor: Infogrames **Precio:** No disponible **Guardar:** En el cartucho **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Esto es realmente muy raro. Hemos visto clones de Tetris de todas las formas y tamaños posibles, pero todos habían obedecido siempre la ley de la gravedad. Klustar es el primer juego tipo Tetris de 360°, y no es malo para nada.

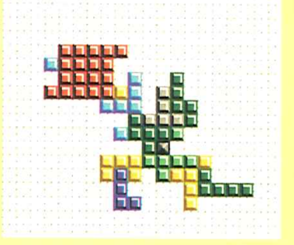
Empiezas el juego con un único punto en el centro de la pantalla que puedes mover hacia donde quieras. Bloques estilo *Tetris* empiezan entonces a flotar hacia ti desde todos los lados de la pantalla y tienes que ir colocándolos en tu punto, porque si no, se van amontonando en los bordes. A medida que los bloques se van acumulando alrededor del punto inicial, puedes hacerlo girar todo utilizando los botones A y B para asegurarte de que todo encaja en su sitio. Cuando hayas conseguido un pedazo lo bastante grande de piezas conectadas entre sí, éste desaparecerá, y los bloques restantes serán absorbidos hacia el punto central. De esta manera puedes acumular reacciones en cadena, y hacerlas estallar con una pieza bien colocada.



Hay un par de variaciones del juego, y puedes personalizar la velocidad, la dirección y la forma de los bloques, así como especificar lo grande que debe ser un grupo para que pueda desaparecer. Es difícil y un pelín artificioso, pero nos parece mucho más ingenioso y logrado que los típicos clones de *Tetris*.

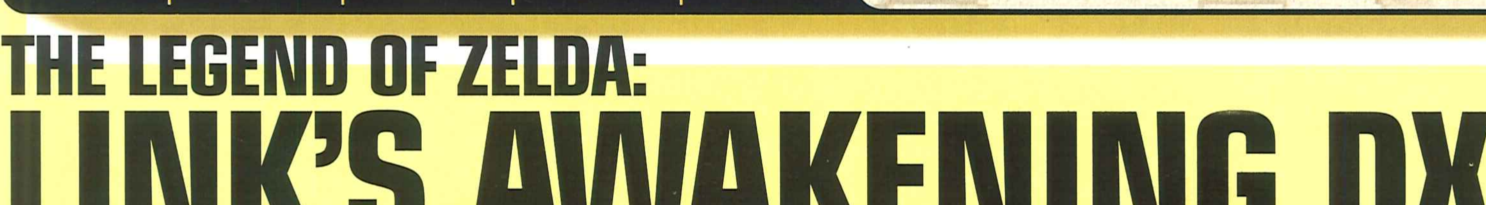


Cuando los bloques empiezan a venir de todos lados, tendrás suerte si duras más de un par de minutos.



La sección de color rojo está lista para desaparecer.

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

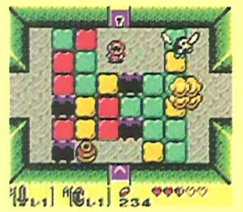


Editor: Nintendo **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** En el cartucho **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí



Los ataques de Cuccos son tan mortíferos como en la versión para la N64. ¡No te metas con ellos!

Aquí es donde tomas ingredientes mágicos y compras pociones.



Una parte de las nuevas mazmorras, que presentan puzzles inéditos basados en colores.



Encuentra la cámara y haz que te tomen fotos. ¡Después imprímelas!

No te dejes engañar por el tamaño diminuto del cartucho: éste es un juego Zelda en formato portátil totalmente perfeccionado, coloreado y actualizado desde su primer debut en 1993, y complementado con mazmorras nuevas que te obligarán a devanarte los sesos.

Si no has jugado a *Link's Awakening* anteriormente, ésta es tu oportunidad para descubrir un juego excelente. Vas a reconocer el estilo de los puzzles, la música, los efectos de sonido, y muchos de los espacios y personajes de *Ocarina of Time*. No nos podemos extender mucho en un espacio tan limitado, lo que puede que sea mejor, ya que *Link's Awakening* es un juego que recompensa la exploración y los descubrimientos con centenares de pequeñas sorpresas. Por ejemplo, en lugar de Skulltulas doradas, tienes que descubrir Secret Seashells endemoniadamente escondidos, y escuchar pistas musicales. Por cierto, ¿ha conseguido ya alguno de vosotros tocar la Balada del Pez Salvaje en la ocarina? Esta nueva versión DX saca un buen provecho de la paleta cromática de la Game Boy, con sus puzzles basados en colores, y es también compatible con la Pocket Printer para aquellos afortunados que tengáis la suerte de poseer un equipo completo de hardware para vuestra GB. Si no puedes despegarte de la pantalla jugando a *The Legend of Zelda* en la N64, o si has sido tan veloz que ya te lo has pasado dos veces más deprisa que el resto de la gente, jugar a *Link's Awakening* es lo mejor que puedes hacer después. Es muy bueno, de verdad. Ve y consíguelo. ¡Ya!



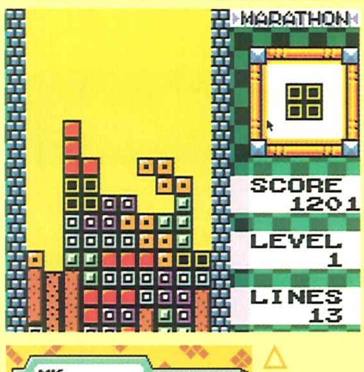
Qué bella melodía. Intenta tocarla con la Ocarina.

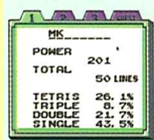
5

TETRIS DX



Editor: Nintendo **Precio:** 5.490 pesetas **Guardar:** En el cartucho **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí





Después de superar las 2.000 líneas, tenemos en estos momentos unos 580 puntos de potencia.

El mejor juego de puzzles que se ha hecho nunca. Y de lejos.



Nuevas opciones de juego y música nueva. El tipo B es excelente.

Tetris es todavía el juego que la gente asocia con más rapidez a la Game Boy. Ha debido aparecer en todos los formatos imaginables, pero la versión original para la GB es, con diferencia, la mejor que se ha hecho nunca.

O al menos lo era hasta que *Tetris DX* entró en combate. El objeto del juego es exactamente el mismo de siempre, y Nintendo ha optado, muy sabiamente, por no incluir ninguna «mejora» de esas que no tienen ningún tipo de sentido pero que la mayoría de pretendientes a la corona de *Tetris* han sugerido desde hace años: bombas, ataques mágicos, diferentes anchuras de la pantalla, y, lo que es peor, nuevos tamaños para los bloques. Toda la esencia de *Tetris* reside en el hecho de que las siete formas diferentes encajan perfectamente cuando sabes lo que estás haciendo. Es el mejor juego de puzzles que jamás se ha diseñado, y no existe ninguna necesidad de cambiar las bases de esa mecánica. En vez de eso, Nintendo ha añadido algunas excelentes características nuevas: Ultra (un "asalto" de tres minutos), 40 Líneas (un modo de prueba contrarreloj), y un modo versus en el que puedes jugar contra jugadores virtuales procedentes de las tres fichas de guardar partida del juego. Es ligeramente más fluido que el original, con lo que es un poco más fácil conseguir una puntuación de 200+; y el efecto cromado de la pantalla en color hace que se vea muy bonito cuando el fondo cambia cada 50 líneas. Cómpralo.



5

TODO LO QUE QUERIAS SABER SOBRE POKéMON

¿Qué es Pokémon? ¿Por qué Pokémon? ¿Y merece la pena?

Es una idea de lo más japonesa. Mientras los desarrolladores occidentales suelen proponer productos como Quake, Turok y GoldenEye (y, naturalmente, los jugadores occidentales los devoran con pasión), por lo que a Nintendo respecta, el mercado japonés quiere algo totalmente diferente.
Y la base de esos juegos totalmente diferentes consiste en juntar, compartir, y alimentar. Tanto si te gusta la idea como si no, esa es la dirección que los juegos de Nintendo del futuro parecen estar tomando.
Con diferencia, el ejemplo más popular de este tipo de juego es Pocket Monsters, o Pokémon, tal como se lo conoce fuera de Japón. Pokémon entró en escena como un RPG para la Game Boy a principios de 1996, y se ha estado vendiendo en cantidades asombrosas desde entonces; según el último recuento, se llevan vendidas en todo el mundo más de 12 millones de copias. En Japón hay dos grandes almacenes que no venden nada más que productos Pokémon, entre los que podemos encontrar un juego de cartas Pokémon (que tal vez llegue por estas latitudes a finales de año), una serie de dibujos animados Pokémon, y la perspectiva de incontables continuaciones y variaciones del juego original.

Si la moda Pokémon sigue así, dentro de poco la visión de aviones Pokémon y coches escarabajo modelo Pikachu será algo normal y corriente. Si se pudo persuadir a los habitantes de Topeka, Kansas, para que cambiaran el nombre de su pueblo por el de ToPikachu con motivo del lanzamiento del juego en los Estados Unidos, todo es posible. ¿Pikachu *for president*? Hmmm... Es muy mono, asexual y además no fuma. No apuestes en su contra.





Ven aquí, Pikachu



Los tienes que conseguir todos. Y la única manera de hacerlo es intercambiarlos con un amigo.

Desde que los cartuchos para la Game Boy son universalmente compatibles puedes jugar con una copia importada de Pokémon sin necesidad de ningún tipo de transformador. Eso incluye a la versión japonesa, aunque la verdad es que depende tanto del texto que no te la recomendaríamos a menos que hables japonés. La versión para EUA es la única que, por el momento, vale la pena que tomemos en consideración. Pero lo mejor es que esperes hasta septiembre, el mes elegido para el lanzamiento de *Pokémon* en nuestro país. Además, nuestras fuentes nos han dicho que es posible que la versión europea sea una actualización mejorada y en color de los cartuchos Rojo y Azul. Quien no se conforma es porque no quiere...

El monstruo 151 sólo lo vas a ver en Japón.

Pokémon Game Boy

A primera vista, es un RPG de batallas intensas con un mapa enorme y una cantidad limitada de interacción entre los personajes. El objetivo último es reunir y entrenar a 150 monstruos muy difíciles de encontrar. Empiezas como un entrenador principiante de Pokémons con uno de tres monstruos diferentes como acompañante; viajarás por el mapa capturando Pokémons salvajes y podrás aumentar sus habilidades luchando con entrenadores rivales.



Tu meta es convertirte en un entrenador experto; para conseguirlo tendrás que vencer a los ocho entrenadores jefe, reunir suficientes insignias para ganar el derecho transitar por la Calle de la Victoria, y atrapar y registrar a los 150 Pokémon en tu Pokédex. No es fácil, el reloj de nuestra copia en la oficina ya marca más de 30 horas de juego y todavía no hemos cazado ni la mitad. La genial idea que ha asegurado el éxito del juego es el hecho de que el grupo de monstruos no es exactamente el mismo en los dos cartuchos (Rojo y Azul en Occidente, Rojo y Verde en Japón). Algunos monstruos son más comunes en uno que en el otro, y otros son exclusivos de una versión, lo que te obliga a utilizar el cable de enlace para intercambiarlos con alguien que posea el otro color. ¡Y tachán! Ya se ha creado, en un santiamén, la moda de cazar Pokémons. Se han lanzado otras dos versiones en Japón: una edición Azul especial (que no tiene nada que ver con el *Pokémon Azul* occidental), y *Monsters Pikachu*, en el que tienes al bichito amarillo siempre a mano para aconsejarte. Y naturalmente no todo se acaba ahí: las ediciones Oro y Plata para la GB Color aparecerán en Japón muy pronto.



Epikachu

Pocket Monsters es también una serie de dibujos animados de gran audiencia en Japón, cuyos efectos imprevistos ocuparon las portadas de los periódicos de todo el mundo. Durante una de las escenas de batalla, unos destellos de luz muy brillantes fueron emitidos a una frecuencia tan alta que causaron cuadros preepilépticos a una minoría de la enorme audiencia del programa. Unos 700 niños fueron ingresados con síntomas que iban desde las náuseas hasta los ataques y la pérdida de conocimiento, disparando la alarma en los países pendientes de recibir una versión traducida. Como es natural, las escenas peligrosas fueron retocadas en todas las ediciones subsiguientes, y los dibujos han sido emitidos por 90 canales de TV en los Estados Unidos sin causar ningún tipo de efecto dañino hasta el momento.

Ash, entrenador de Pokémon, y Pikachu, estrellas de la televisión nipona.

Pockachu

Como el más popular de todos los Pocket Monsters, Pikachu se ha convertido en sinónimo del éxito de toda la licencia. Encontrarás pequeños Pikachus amarillos rubricando todo tipo de artículos, pero los mejores productos son aquellos que retienen un poco de la esencia de los Pocket Monsters, y en concreto, las mascotas virtuales al estilo Tamagotchi, entre los que *Pocket Pikachu* (*Pokémon Pikachu* en occidente) es el mejor ejemplo. Esta máquina contiene un sensor de movimiento en su interior, lo que significa que cuando andas, Pikatchu hace un ejercicio nada despreciable, y cuando agitas la caja, Pikachu se despierta. Realmente muy dulce, pero dificilísimo de encontrar.



Pokémon 64

En lo que fue o bien una calculada operación de márketing o un intento a la desesperada de disparar las cifras de venta de la N64 en Japón, que estaban bajo cero, los relaciones públicas de Nintendo iniciaron una campaña sin precedentes, dando todas las facilidades a las revistas que quisieran promover sus tres títulos de 64 bits relacionados con los Pokémon. Dos de ellos, *Pocket Monsters Stadium* y *Pikachu Genki Dechu*, ya han copado las listas de éxitos multiplataforma en Japón, mientras que el lanzamiento del tercero, *Pocket Monsters Snap*, está fijado provisionalmente para este verano junto con el del 64DD. Siempre, claro está, que el 64DD llegue algún día a ser una realidad. En cualquier caso, puedes tener por seguro que otro juego *Pocket Monsters* saldrá dentro de poco tiempo. Incluso hubo rumores de una versión completa para N64 del juego de la GB que podría llamarse *Pocket Monsters 64* o *Pocket Monsters RPG*, pero no hemos vuelto a oír nada más sobre eso desde que la primera noticia fue comunicada ya hace 18 meses.

POCKET MONSTERS STADIUM

Max ha jugado con él y nos ha dicho que se merece un 87%. Este juego te permite transferir los monstruos que has cazado en la versión para la GB y hacer que se enfrenten unos a otros en unas escenas de batallas en 3-D lidiadas de una manera maravillosa. Funciona exactamente igual que las luchas en la GB, pero únicamente después de mucho jugar te vas a dar cuenta de cuál es la trampa: sólo se pueden convertir a 3-D unos 40 de los monstruos más populares. El resto no pueden ser transferidos a la palestra. ¡Jo!



PIKACHU GENKI DECHU

Lo más sorprendente del innovador juego de Pikachu sobre la mascota virtual controlada con la voz es el hecho de que realmente funciona. Encuentra al bichito amarillo vagando por el bosque y podrás hacerte amigo de él hablándole. En japonés, por supuesto,



así que la mayoría de nosotros no tendremos ni la más remota idea de lo que ocurre, pero esperamos una traducción (al inglés, eso sí) para este año.

POCKET MONSTERS SNAP



Lo más extraño de todo lo relacionado con Pocket Monsters es que ha habido imágenes de Pocket Monsters Snaps circulando desde hace dos años. El juego está indiscutiblemente terminado, y la razón por la que todavía no ha sido lanzado es la parálisis del proyecto 64DD. Por lo que parece, el objetivo del juego es tomar fotos de monstruos raros y guardarlas en el disco. ¿Para qué? Quién sabe. ¿Será compatible con la GB? Lo mismo: quién sabe.



planet

SUPER MARIO LAND 2: 6 Golden Coins

Editor: Nintendo **Precio:** No disponible **Guardar:** En el cartucho **Enlace:** No **Color:** No

Qué mejor manera de empezar un repaso retro que con el inigualable Mario. Su primera aparición para la GB nos recordaba al Super Mario Bros original de la NES, mientras que esta continuación ampliamente mejorada de 1992 tiene una jugabilidad equiparable a la del asombroso Mario World en la SNES.

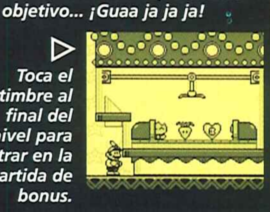
La trama incluye los planes de dominación mundial del malvado Wario, y un gran mapa de *scrolling* con seis áreas temáticas ocultas a su alrededor. Al final de cada uno de estos minimundos encontrarás una moneda de oro que puedes utilizar después para abrir la puerta del siniestro castillo de Wario en la cumbre de la montaña. La variedad de desafíos que Mario tiene que afrontar es tan grande como la del juego para SNES. No te va a costar tanto tiempo terminarlo, claro, pero todos los ingredientes están ahí: flores de fuego, gorras aladas, bloques invisibles, niveles de bonus de *scrolling*, y montones de áreas secretas para descubrir. Y, naturalmente, también presenta la jugabilidad fluida e intuitiva que ha distinguido la serie *Mario* del resto de títulos de plataformas desde el principio. Sus grandes y consistentes gráficos encajan perfectamente en la pantalla de la GB, de modo que apenas se ven borrosos en la clásica y gruesa GB, mientras que en los modelos Pocket y Color la nitidez es total. Es realmente fantástico, y todavía uno de los mejores juegos de plataformas que puedes comprar. Una actualización en color ya, por favor, señor Nintendo.

5

Sólo Mario podía mirar fijamente a uno de estos tipos y ganar.



El castillo de Wario, tu último objetivo... ¡Guaa ja ja ja!



Toca el timbre al final del nivel para entrar en la partida de bonus.

Llámalo por su nombre

¿Qué juegos te gustaría más ver en la GB Color? Tal vez una actualización de uno de tus juegos monocromos favoritos, una aventura de Mario totalmente nueva, el retorno de Kirby, o incluso algo basado en un juego de N64. A todos nos gustaría ver el GB Pak aprovechado en todo su potencial.

Pues tenemos una idea... Imagínate poder transferir estadísticas y armas de *Perfect Dark* e intercambiarlos con otros jugadores, o resolver un puzzle y descubrir el código de una puerta mientras vas en el autobús hacia el cole. O incluso un fabricante de jugadores portátil para *ISS '99*. Hay montones de posibilidades, y un enorme catálogo de juegos antiguos que piden una actualización a gritos. Y aquí es donde entras tú: escribe y cuéntanos lo que te gustaría ver en la próxima generación de software para la Game Boy. Tanto si es estrafalario (¿un artilugio que permita al conector infrarrojo abrir puertas de coches?) o realista (¿una continuación entera de *Zelda*?), queremos conocer tus ideas. Publicaremos las ocurrencias más brillantes aquí, en *Planet Retro*. Envíanos cualquier chorrada: también la publicaremos.

Escribe a:
Planet Retro
Es decir, S.L.
Ronda Universidad, 7, 2º 3ª
08007 Barcelona

TRUCOS, PUNTOS

ALTOS VUELOS

¿Has conseguido una puntuación excepcionalmente alta en un juego de la Game Boy? Cuéntanoslo, a ser posible con una foto como prueba, y tu nombre y tu hazaña aparecerán aquí para que todo el mundo se quede con la boca abierta. Para que sepas por dónde empezar, aquí te damos algunas marcas para superar. Pero no necesariamente tienes que limitarte a estos juegos, y por favor, no nos des una paliza muy fuerte. O lloraremos.

TETRIS
229 líneas

TETRIS DX
247 líneas
206.155 puntos (Marathon, nivel 0)
11.352 puntos (Ultra, nivel 0)
3'16" (40 líneas, nivel 0)

GAME AND WATCH GALLERY 2
Donkey Kong – 97
Parachute – 166

Envía tus trucos y puntuaciones a:
Planet Guía
Es decir, S.L.
Ronda Universidad, 7, 2º 3ª
08007 Barcelona

BUST-A-MOVE2 Arcade Edition

● PUZZLES EXTRA

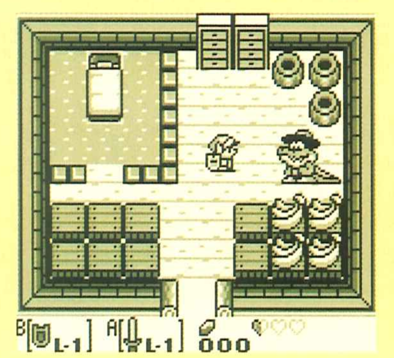
Para ganar acceso a un nuevo conjunto de puzzles, pulsa A, Arriba, B y Abajo en la pantalla del título. Un personajito aparecerá si has entrado el código correctamente.

YOSHI'S COOKIE

● SALTO DE NIVEL

En el menú de opciones, pon la música en Off, la velocidad en High, y la ronda en 10. Sostén Arriba y pulsa Select. En la ronda debería poner 11. Continúa avanzando a niveles más altos pulsando el botón Select.

Legend of Zelda LINK'S AWAKENING

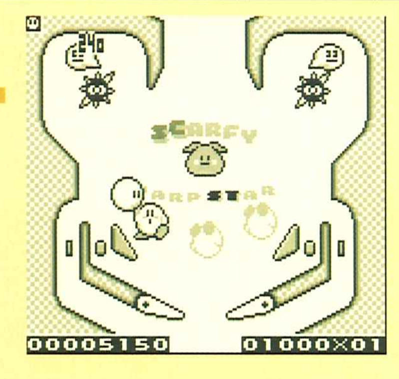


● **MUSICA NUEVA**
Selecciona un fichero nuevo e introduce ZELDA (en mayúsculas) como tu nombre. La música de fondo de la pantalla de selección de jugadores cambiará.

● **SALTAR OBJETOS SOLIDOS**
Cuando tu camino esté bloqueado por un obstáculo que no puedes atravesar, o por una roca que no puedes mover, retrocede una pantalla por la izquierda o la derecha. Quédate en el borde de la pantalla y justo cuando estés a punto de entrar en la pantalla anterior, pulsa Select. Si lo calculas bien aparecerá la pantalla del mapa. Regresa al juego y estarás una pantalla por encima en el mismo escenario.

● **FLECHAS EXPLOSIVAS**
Equípate de flechas (Arrows) y bombas (Bombs), y pulsa A y B a la vez para disparar una flecha explosiva.

KIRBY'S PINBALL



● **SALTO A LAS PANTALLAS DE *BONUS***
Mantén pulsado Izquierda, B y Select en la pantalla de título. Cuando empieces una nueva partida saltarás directamente a las pantallas de *bonus* del nivel que elijas.

● **SALTO A LOS JEFES**
Mantén pulsados Derecha, Select. A y B en la pantalla de título. Un gato negro atravesará la pantalla de las puntuaciones. indicando que has entrado el código correctamente. Pulsa Start para empezar una partida nueva, y podrás elegir el jefe con el que quieres enfrentarte. Derrota a los tres y podrás luchar con el jefe final.

WARIO BLAST

● **PASSWORDS**
2264: Empezar partida con un Wario potenciado.
4622: Empezar partida con un Bomberman potenciado.
5656: Jugar un modo de batalla especial con Bomberman.
6565: Jugar un modo de batalla especial con Wario.

TETRIS BLAST

● **MODO DE PARTIDAS EXTRA**
En la pantalla del título, pulsa B cinco veces y después pulsa Start para activar el modo Fight 2.

FINAL FANTASY LEGEND 2

FINAL FANTASY LEGEND II
Start
Continue
©1991 SQUARE SOFT
LICENSED BY NINTENDO

● **TEST DE SONIDO**
En la pantalla de título, pulsa Select, B y Start simultáneamente para activar la opción de test de sonido. Cambia el número de sonidos pulsando Izquierda o Derecha, y escúchalos presionando A.

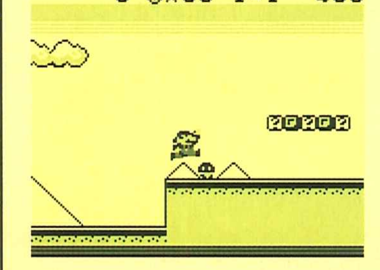
● **SONIDOS EXTRA**
Selecciona Continue en la pantalla de título y mueve el cursor a un archivo guardado que tenga un grupo superior a 57. Pulsa B para volver a la pantalla de título. Mantén presionado Select, B y Start para acceder al test de sonido y pulsa A para escuchar los sonidos. El número de sonidos que puedes escuchar será el mismo que el nivel total de tu grupo.



WARIO LAND
Super Mario Land 3

● **TRUCO MAESTRO**
Empieza la partida, entra en cualquier área y pulsa Start para hacer una pausa. Pulsa Select 16 veces y un cursor aparecerá en tu número de vidas. Mantén presionados A y B a la vez y mueve la caja del cursor a la izquierda o a la derecha. Cuando el cursor esté sobre un número que quieras cambiar, pulsa Arriba y Abajo para alterarlo. Si pones el cursor sobre la cara de Wario en la parte inferior izquierda, conseguirás un sombrero mejor.

MARIO×02 WORLD TIME
0 ×00 1-1 400



SUPER MARIO LAND

● **SELECCION DE ESCENARIOS**
Termina el juego dos veces seguidas y podrás activar la selección de escenario pulsando A. Cuantas más veces pulses A, más avanzado será el escenario. Pulsa Start para empezar.

● **NIVEL EXPERTO**
Después de haberte pasado el juego una vez, pulsa cualquier botón en la pantalla del título y el cursor cambiará de un champiñón a la cara de Mario. Pulsa Start para empezar el nivel experto, que presenta más enemigos en lugares diferentes.

SUPER MARIO LAND 2:
6 Golden Coins

● **JUEGA LA DEMO**
Cuando aparezca la pantalla del título, mantén presionados Arriba, Select y B (en ese orden). Continúa apretando los botones hasta que la pantalla cambie. Ahora puedes tomar el control de la demo, aunque la partida se acabará colapsando después de un minuto o así.

JUEGA CON... 64 MAGAZINE

y participa en el sorteo de 15 camisetas y 5 cartuchos de Body Harvest. Rellena el cupón y envíalo antes del 1 de mayo a: CONCURSO BODY HARVEST, MAGAZINE 64, ES DECIR, S.L., RONDA UNIVERSIDAD 7, 2º 3ª 08007 BARCELONA

La Tierra, esa luminosa esfera colocada en medio de la oscuridad del universo, es todavía uno de los pocos sitios donde no ha comenzado el combate definitivo entre las dos especies más poderosas: los humanos y los insectos. Pero, igual que en la noche terrestre estos bichos vuelan incansablemente hacia las bombillas luminosas, en la noche del espacio, insectos de otras dimensiones se dejan atraer por la luz de nuestro planeta con la misma persistencia con la que nosotros desarrollamos la tecnología espacial.

Tal vez aún haya tiempo para que el combate no sea desigual, como bien ilustra la película Starship Troopers. Pero si nos guiamos por los insectos que conocemos, sólo una desventaja les ha impedido acabar con la humanidad: su reducido tamaño. ¿Los has visto de cerca? ¿Has visto los gruesos pelos que los rodean, las fuertes mandíbulas y la perfección de su esqueleto externo? Seguro habrás notado la indolencia con que golpean las ventanas a pesar de sus inmensos ojos. Seguro que no quisieras que uno de ellos resultara bajo tus sábanas mientras duermes, con la luz apagada. No irías a dormir a otro lado: lo perseguirías hasta cazarlo y darle una sonora muerte con tu pantufla. ¿Has pensado en lo fácil que te devoraría un bicho de éstos, volador, acorazado, venenoso y mutante, lleno de mandíbulas y uñas, si sólo contara con dos metros de longitud?

Pues bien, agradece tu suerte y preparate para el futuro. Las cosas tendrán que cambiar entre bandos que se persiguen para aniquilarse. No estamos solos en el universo...

CUPÓN

RESPUESTAS: ....

....

NOMBRE:. ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

CÓDIGO POSTAL: ....

PAÍS: ....

TELÉFONO: ....

Rellena el cupón y envíalo antes del 1 de MAYO a:
CONCURSO BODY HARVEST, ES DECIR S.L.
RONDA UNIVERSIDAD 7, 2º 3ª, 0807 BARCELONA





A- ¿Cuál de estos lugares no es un escenario en Body Harvest?
Java, EE. UU., Siberia y Bolivia.

B- ¿En qué año transcurre el nivel de Grecia?

LAS BASES DEL CONCURSO

1. PUEDE PARTICIPAR CUALQUIER LECTOR QUE NO TENGA VINCULACIÓN ALGUNA, DIRECTA O INDIRECTA, CON CUALQUIER TRABAJADOR O COLABORADOR DE ESTA EDITORIAL.

2. NO EXISTEN PREMIOS EN METÁLICO ALTERNATIVOS.

3. LAS RESPUESTAS DEBEN RECIBIRSE EN LAS OFICINAS DE MC EDICIONES S.A. EN EL PLAZO INDICADO. NO SE ACEPTARÁN RECLAMACIONES POR PÉRDIDAS DE CORREOS. SÓLO SE ACEPTARÁ UN CUPÓN POR LECTOR.

4. EL NOMBRE DE LOS GANADORES SERÁ PUBLICADO EN PRÓXIMAS EDICIONES DE LA REVISTA.

5. LA DECISIÓN DE LOS JUECES SERÁ INAPELABLE.

6. LA PARTICIPACIÓN EN ESTOS CONCURSOS IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS ANTERIORES.

PRECEDENTES EN 64 Echamos un vistazo a *FIFA '99* en el número 13. Fue todo un placer.

En la vida he visto a nadie que celebre los goles con unas danzas tan poco realistas.

Los árbitros también cuentan en esta ocasión con sus propias escenas de video. Aquí tienes una.

¿Cruzará el balón la línea de meta? De momento, Inglaterra lleva la delantera.

FIFA '99		
EA		
Disponible	96M	1-4
	Controller Pak	Rumble Pak
9.990 pesetas		

FIFA

Parece increíble que ya hayan pasado diez meses desde que llegó el último juego de *FIFA*. Demasiado tiempo a juicio de todos. Sobre todo para EA, o al menos eso creemos. Después de todo, tan sólo transcurrieron cinco meses entre el pasable *Rumbo al Mundial 98* y el muy mejorado *Copa del Mundo: Francia 98*. Por lo tanto, después de esto, diez meses es toda una vida para los seguidores de *FIFA*.

Tras este largo paréntesis, deben haberse introducido un montón de sorprendentes novedades en la última versión de este clásico del fútbol (parece increíble, pero ya vamos por el *FIFA '99*), ¿no crees? Quizá unos jugadores de animación perfecta que ya no resbalan. O un sistema de control que responda de inmediato al pulsar cualquier botón. O puede que esta vez el campo no este bañado en pegamento. ¿Qué te parecería una selección automática de jugadores o un sistema mejorado de pases? A lo mejor los jugadores ya no se parecen a los padres del Hombre Elefante. Pues sintiéndolo mucho, hemos de advertir que *FIFA '99* sigue sin llegarle a la suela de los zapatos a *ISS '98*. Y todavía no ha conseguido solventar esos pequeños problemas que siempre ha arrastrado la saga de los juegos *FIFA*. Pero parece que poco a poco lo va consiguiendo. Este año, el aspecto y la jugabilidad de *FIFA* son mejores que nunca. Todavía no es perfecto, aún le queda mucho camino por andar, pero ya va siendo mejor. Sigue leyendo para no perderte detalle.

CINCO DETALLAZOS DE FIFA '99

No hay duda de que este título esconde algunos ases en la manga. Aquí tenemos cinco...

1 La Licencia

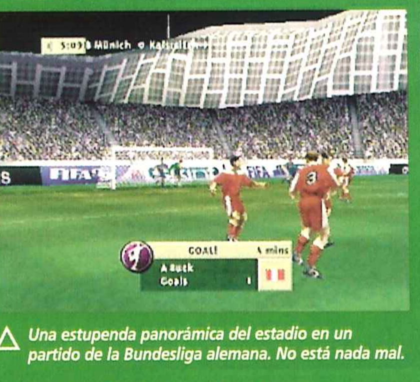
Si todo va bien, EA dispondrá de la licencia hasta el año 3672, y eso está muy bien. Pero, aparte de la licencia, este juego es un diamante en bruto, ya que el jugador puede elegir entre cientos y cientos de equipos europeos y del resto del mundo, además de contar con los jugadores reales que le deleitan cada fin de semana.





Los porteros cuentan con algunos movimientos nuevos para impresionar a la galería. Pero siguen chutando como si sufrieran de hemorroides.

La flecha direccional que puedes curvar y alargar a tu antojo. Seguro que a la hora de atacar no es tan precisa como parece.



Una estupenda panorámica del estadio en un partido de la Bundesliga alemana. No está nada mal.

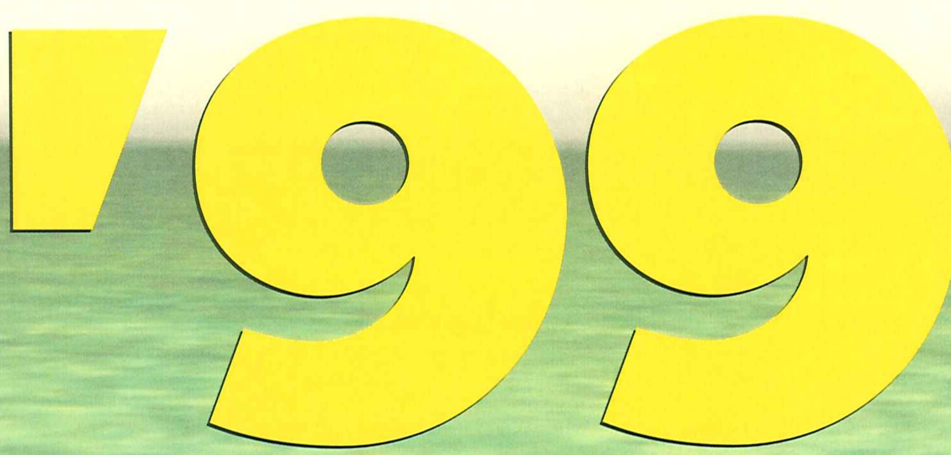
Los jugadores cariocas deciden marcarse una samba después de la resaca del carnaval.



SIEMPRE VISTOS

Los juegos de *FIFA* siempre destacan por su vistosidad. Las pantallas de opciones son llamativas y la banda sonora siempre incluye algún tema súper comercial. Primero fueron Chumbawumba y ahora Fatboy Slim. Con todo esto y con la licencia se aseguran que las caras de los futbolistas más importantes estén siempre promocionando su producto. En la caja de la versión inglesa aparece el polémico Dennis Bergkamp. En España, cuando acudas a tu tienda, en seguida reconocerás a Morientes posando para que el juego te resulte de lo más atractivo. Desde luego, estos chicos de EA sí que saben montárselo a las mil maravillas.





Es el único juego de fútbol con licencia para N64. ¡Y eso siempre es bueno!

Comentarios 2

Esta vez son mucho mejores que en la entrega anterior. La vez pasada, las voces parecían las de dos autómatas que repetían los mismos comentarios hasta la saciedad. Esta vez los comentarios suenan con claridad y son mucho más variados. Que siga así.



Movimientos 3

Si hay algo que le sobre a FIFA *son sin duda los movimientos. Como todo el mundo esperaba, en FIFA '99 hay más movimientos que nunca. Colócate en algún espacio que esté libre e intenta pulsar C-arriba varias veces para ver cómo tus jugadores empiezan a ejecutar espasmódicos movimientos especiales. Es la mar de entretenido.*



Animación 4

A pesar de que parece que patinen sobre el terreno de juego, los jugadores de FIFA *ofrecen algunas animaciones estupendas y muy variadas. Lo podrás comprobar sobre todo en las escenas de vídeo y cuando cambies al primer plano que ofrece la Cámara del Balón. Lo malo es que deberás adivinar a quién corresponden las caras.*



Opciones 5

Con sólo pasar de página podrás alucinar con la cantidad de opciones diferentes que ofrece FIFA '99. *Ve a echar un vistazo y vuelve. ¿Ya estás aquí? Los modos de edición de jugador y edición de equipo son una pasada, mientras que la lista de traspasos es una inclusión vital que muchos juegos se olvidan. Ni siquiera* ISS '98 *la tiene.*



GO! GO!

BUEN ENTRENO
FIFA '99 cuenta con unas sesiones de entreno un poco flojas, pero lo interesante es la forma cómo se presenta la acción. Se simula un partido en el que eliges defensa o ataque; cada vez que completes con éxito una tarea quiere decir que has marcado un gol. Por lo tanto, si debes defenderte de una falta directa, la labor del ordenador, como atacante, consiste en anotar, mientras que la tuya consiste en robar el balón y despejarlo más allá de la línea de medios. El que consiga llevar a cabo su tarea en primer lugar consigue un gol. Y así puedes repetir hasta la saciedad.





ELIGE UN ENCUENTRO

A pesar de contar con un sistema de menú un tanto anticuado y extraño (consistente en un montón de hexágonos de no muy fácil acceso esparcidos por toda la pantalla), FIFA '99 incorpora un buen puñado de opciones, a cuál más atractiva. Aquí las tienes.

Competiciones

TROFEOS

Aquí puedes elegir entre un montón de competiciones europeas: la increíblemente fácil Copa de los Campeones de Copa (en la que puedes elegir al equipo que quieras, ya sea el Chelsea o el Mallorca, porque seguro que ganarás con los ojos cerrados), la muy equilibrada Copa de la UEFA (hay unos ocho equipos que destacan, y cualquiera de ellos puede ganarla), y la muy sólida Liga de Campeones (en la que podrás conducir a la final al Barça o al Real Madrid, entre otros muchos grandes de Europa). Por lo que se refiere al resto de competiciones nacionales, no hay nada de nada; ni Copa del Rey, ni Supercopa ni nada por el estilo. Quizá aparezcan más adelante en algún título dedicado exclusivamente a la liga española.

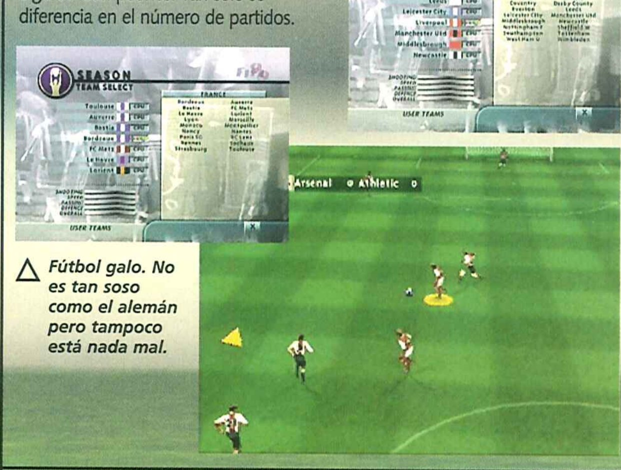


La Liga de Campeones. No te resultará nada fácil ganarla. Y menos con según qué equipos.

Chelsea y Helsingborg en la Copa de Campeones de Copa (la antigua Recopa). Duelo de titanes.

LIGAS

Puedes elegir entre doce ligas diferentes de otros tantos países del mundo, una jugada perfecta de EA para atraer aún más a potenciales mercados. Tenemos la Premier League inglesa, la Bundesliga alemana, el Calcio italiano y, por supuesto, la Liga de las Estrellas española. Además, puedes divertirte con las ligas de Bélgica, Francia, Brasil, Holanda, Portugal, Escocia, Suecia y Estados Unidos. Está muy bien y cubre todo tipo de filosofía futbolística. Y a los de EA les va de perlas para su economía. Pero si con todo esto aún no te sientes feliz, puedes optar por crear la Dream League europea con 20 equipos, que funciona más o menos igual que la Liga de Campeones. Tan sólo se diferencia en el número de partidos.



Fútbol galo. No es tan soso como el alemán pero tampoco está nada mal.

PERSONALIZAR

Si ninguna de estas competiciones oficiales te llama demasiado la atención, siempre puedes crear la tuya propia, ya sea una copa o una liga. En la copa puedes incluir un máximo de 32 equipos (y eso te da una temporada de 62 partidos), ya sean clubs particulares o selecciones nacionales, y la forma de juego puede ser Liga o por eliminatorias (la opción de liga es muy parecida a la Liga de Campeones, pero bastante más larga). La Liga personalizada también es muy similar; puedes elegir un máximo de 32 equipos, y decidir cuántas veces quieres jugar contra cada escuadra. También puedes elegir la fecha de inicio de la temporada. Nosotros proponemos, por ejemplo, crear una liga española más corta con los diez mejores equipos.

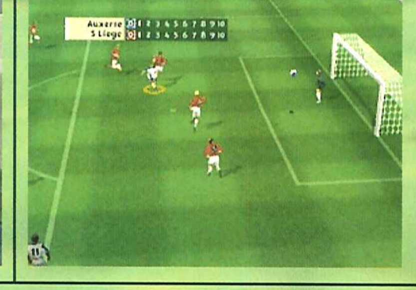


Estupendo. Crea tus propias ligas y coloca a un montón de equipos débiles. No habrá quién te gane.

AMISTOSO

GOL DE ORO Todo el mundo sabe lo que es un partido amistoso; elige a los equipos que prefieras y luego juega un partido. Es lo mismo que la opción de Partido Rápido, sólo que en este caso los equipos los elige el ordenador; lo que pasa es que tiene un fijación por enfrentar casi siempre al F.C. Barcelona y al Real Madrid. ¿Por qué será? Parece que le gusta crear polémica. En el Gol de Oro influye mucho la suerte, ya que depende sobre todo de lo bien que consigas utilizar los sprints en los avances en diagonal para crear luego una buena jugada dentro del área chica del contrario; prepara bien tus deditos y consigue que tu equipo sea el primero, y el único, en hacer que la pelota bese las redes del rival. Esta opción va de perlas si los dos que os enfrentáis sois bastante malos.





Elige la cantidad de goles de oro a los que quieras jugar y luego compite contra tus amigos hasta que uno de los dos se harte y decida irse de compras a los grandes almacenes más cercanos.

Gestión

ALINEACION

INICIAL Acaba con una carrera fulgurante o lanza a una nueva estrella, ya que tú decides quién sale en el once inicial y quién queda condenado a chupar banquillo. Y si pasas, pues quédate con la alineación que el ordenador elige por ti, que no está nada mal.



¿A quién quieres condenar al ostracismo y a quién quieres brindar una oportunidad? Esa es la difícil decisión que debes tomar antes de cada partido.

TIRADORES

Date una vuelta por la lista de tu once inicial más los hombres del banquillo y elige a los lanzadores de saques de esquinas, faltas directas y, por supuesto, penas máximas. Un aburrimiento total.



Aquí tienes a todos los tiradores. Elige a los que creas más adecuados para cada tipo de disparo. La verdad es que los que vienen por defecto ya están más que bien.

ESTRATEGIA

DDJ Esto sí que está bien. «Formación» te ofrece tres formaciones por defecto entre las que puedes elegir: 4-4-2, 5-4-1 y 3-4-3, pero puedes ajustar a tu antojo el número de jugadores que quieres en defensa, medio campo y ataque hasta un máximo de cinco y un mínimo de uno. Por lo tanto, tienes la posibilidad de establecer la formación que más se atenga a tus preferencias. Además, también puedes acceder a la opción de «Estrategia» para que tu equipo tenga una mentalidad más defensiva u ofensiva, o un término medio, y a «Posición», para que puedas colocar a los jugadores en el lugar que prefieras.



Los cambios de formación manuales son excelentes. Puedes jugar con tantos centrocampistas como quieras.



Después puedes posicionar a los jugadores (hasta cierto punto) en el lugar que prefieras del terreno de juego.

TRASPASOS

No sabemos por qué todos los juegos de fútbol no cuentan con un sistema de traspasos, pero el de *FIFA* no es todo lo bueno que cabría desear. Cada jugador dispone de un máximo de 120 traspasos, y debe contar con un mínimo de 16 futbolistas en el equipo. Por lo tanto, pensarás que con 120 posibilidades, todo dependerá de la cantidad de presupuesto de que dispongas. Pues no. Puedes ir comprar a Ronaldo, Rivaldo, Shearer, Beckham, Raúl, Salas, Del Piero y Bergkamp sin que el banco que te ha de dar el crédito se inmute. No nos parece demasiado realista. Pero qué le vamos a hacer.





Extras

EDITOR

DE JUGADORES Una opción siempre divertida. Modifica a un jugador ya existente (cambia el número de su camiseta, ponle perilla de chivo y cosas por el estilo), o crea a uno nuevo de la nada: puedes ajustar los atributos de un total de 72 puntos diferentes (aunque, por desgracia, tienes un tope a la hora de elegir sus habilidades en los diferentes aspectos; en total, el mínimo es cero y el máximo 72). También puedes especificar su agresividad en una escala que va desde la tranquilidad de una ovejita a la bestialidad de una hiena hambrienta.





EDITOR

DE EQUIPO Cuando ya te hayas pasado un montón de horas retocando a los jugadores, puedes elegir a los once que te hayan quedado mejor, más seis sustitutos, y unirlos en un nuevo y sorprendente equipo con un nombre original. Como supondrás, estamos en la pantalla de edición de equipo. Una vez tengas la escuadra, puedes crear su vestuario para partidos como local y como visitante; a tu disposición tienes una variedad impresionante (hay incluso un diseño extrañísimo que parece cortado a espada; es como si a tu jugador lo hubiera atacado un indígena salvaje con un machete poco afilado, sobre todo si el equipo es de color rojo). Ahora sólo te queda elegir un estadio de los 19 que tienes a tu disposición.

VÍDEO A TOPE

En *FIFA '99* se incluyen más escenas de vídeo que nunca. A la más mínima oportunidad el enfoque cambia para mostrarte un primer plano de los jugadores, que siguen siendo feísimos, recogiendo un balón, o colocándolo para lanzar un córner. Y las celebraciones de los goles siguen siendo de lo más variadas. Hay una en particular que sobresale por encima de todas las demás: cuando un jugador anota, se dirige hacia el banderín del córner, hace una media voltereta y cae al suelo. Cuando intenta levantarse, sus compañeros de equipo se lanzan encima de él y forman una montaña impresionante de cuerpos. Y de paso, seguro que le rompen un brazo o algo mucho peor.

GO! GO!

CINCO DEFECTOS DE FIFA '99

Es la parte mala de FIFA '99. Pequeños detalles que devalúan un tanto este título.

1 Selección manual del jugador

¿Cuántos años más vamos a tener que aguantar esto? En ISS '98, el propio juego cambia de forma automática al jugador que está más cerca del balón, pero en este caso eres tú quién debe seleccionar de forma manual al jugador que quieres utilizar, de modo que tienes que correr mucho más y esperar a que no sea otro jugador el que se tire al suelo.



▽ Ya sé lo que pasa. No tengo el control de este jugador.

△ ¡Lo seleccioné! Lástima que ya sea demasiado tarde.

2 Retraso en el control

Otro fallo que lleva años presente en todos los FIFA. Pulsa pase, espera un par de segundos y a continuación el jugador hará lo que le has ordenado. El problema es que, en momentos apurados, puede que pulses dos veces el botón de pase, y en ese caso el que reciba volverá a pasar de forma inmediata. ¡Maldita sea!



▽ Te van a sacar tarjeta roja por eso. Y eso que la falta la hiciste hace siglos.

△ Pulsé el botón de pase la semana pasada, y parece ser que ahora va a realizarlo.

3 Aceleración

Es la mar de efectivo. Utiliza el sprint con mesura y podrás anotar cada vez. Lo único que debes hacer es recoger el balón en tu área, martillear el botón de aceleración, esquivar un par de entradas de los jugadores contrarios, bajar por la banda, cruzarte en diagonal hasta entrar en el área contraria y, por último, chutar. Una y otra vez.



▽ Allá voy. Tralará, tralará, avanzo para marcar...

△ ... y ahí está. Esto es demasiado fácil.

El que queda impresionado por un juego de la saga de *FIFA* suele ser por lo mucho que ha mejorado con respecto a la entrega anterior, no por lo mucho que ha mejorado para conseguir vencer a la competencia. Y, sin duda, este es el caso de *FIFA '99*, que a pesar de ser un juego de fútbol más sólido y jugable, todavía se encuentra a años luz de distancia del excelente *ISS '98*.



△ Merse acaba de marcar un gol de bandera ajustando el balón al máximo al poste izquierdo. Estupendo.

El problema principal de *FIFA '99* radica en que no ha solventado ninguno de los problemas que han ido arrastrando sus predecesores año tras año (parecen hacer caso omiso de las críticas que reciben). La selección de los jugadores sigue siendo manual, sigue habiendo un retraso en el mando de control y todavía perdura una sensación general de que los desarrolladores están más interesados por el aspecto del juego que por su jugabilidad. Y aún hemos de añadir una cosa más: las versiones de *FIFA* para N64 parece que nunca son tan completas y refinadas como las de PlayStation, y esto sigue siendo así en el caso de la entrega del 99. Dicho esto, también hemos de decir que *FIFA* está cada vez más cerca de dar con algo más competitivo, por lo que seguiremos alimentando la esperanza para la versión del año que viene.

△ «Vaya aburrimiento. Me parece que voy a ponerme a buscar champiñones por el césped para llevarle la cena a mi mujer.»

Para seguir con el tema, hablaremos de forma muy rápida, fugaz más bien, de la poca confianza depositada en los movimientos. Para ser sinceros, uno podría jugar a *FIFA '99* de principio a fin utilizando tan sólo los botones de aceleración y disparo; así de efectivos son.

TECNOLOGÍA ***Sigue dando la sensación general de que los desarrolladores están más interesados en su aspecto que en la jugabilidad.***

De vez en cuando puede que realices algún pase, pero sólo porque a veces ves unos espacios la mar de suculentos (espacios desde los que puedes anotar sin grandes problemas), pero en el fondo no hay necesidad de marear el esférico en el centro del campo al estilo de Brasil. ¿De qué sirve, cuando puedes lanzarte al ataque por la banda, girar luego hacia el área chica en diagonal y dejar al portero con dos palmos de narices (pobrecitos, siempre están vendidos ante esta jugada)?

Pero bueno, también hay un montón de cosas positivas. Aunque el terreno de juego sigue siendo pegadizo, si decides insistir con una táctica basada en pases, resulta más fácil salir airoso que en entregas anteriores. Por fin parece que las proporciones de los campos son

Terreno pegajoso

Los pases en FIFA siguen siendo un tanto pegajosos. Lanza un balón por el centro; avanzará unos cuantos metros y de repente frenará su avance sin ninguna razón aparente; de este modo, resulta súper complicado jugar al primer toque. (Y menos cuando con la técnica del ejemplo anterior, puedes ganar los partidos sin sudar la camiseta).



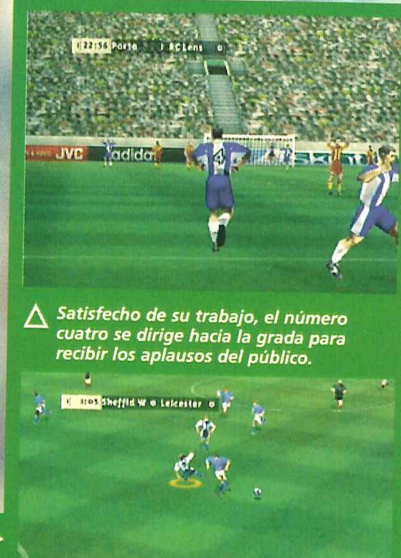
¡Pero qué está pasando aquí! ¿Quién ha pasado la barra de pegamento por el césped?

Repeticiones

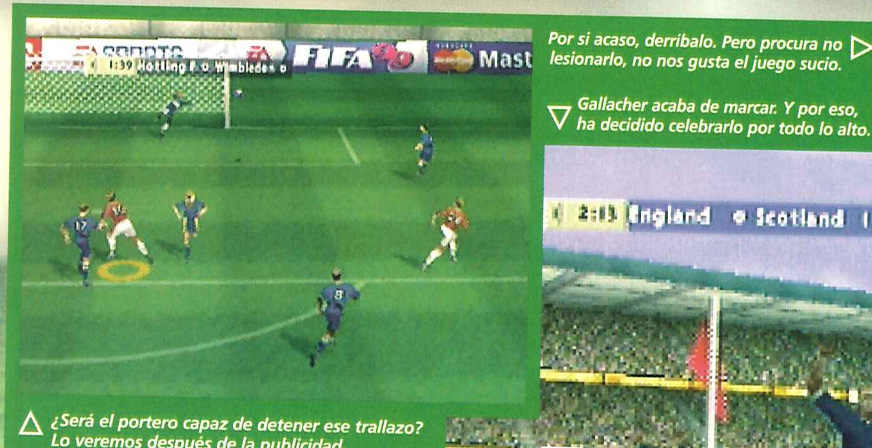
Anota un gol y al momento verás una repetición que va demasiado deprisa. Y por si esto fuera poco, cuando la ralentizas con el panel de control de repetición de FIFA, tan sólo puedes ver la jugada desde un ángulo. Esto es un fallo garrafal. Los de EA deberían solventarlo lo antes posible.



Míralo bien de cerca, porque esto es todo lo que obtendrás.



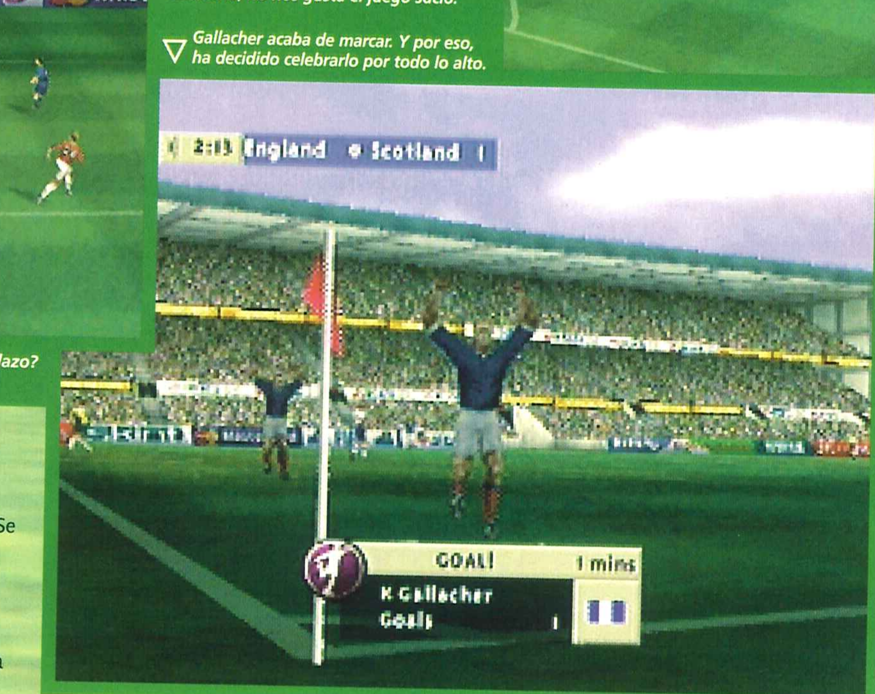
Satisfecho de su trabajo, el número cuatro se dirige hacia la grada para recibir los aplausos del público.



¿Será el portero capaz de detener ese trallazo? Lo veremos después de la publicidad.

Por si acaso, derríbalo. Pero procura no lesionarlo, no nos gusta el juego sucio.

Gallacher acaba de marcar. Y por eso, ha decidido celebrarlo por todo lo alto.



las adecuadas, de modo que tienes más espacio para moverte. Además, el viejo problema de poder marcar desde tu propio campo, o de despejar el balón y ver cómo bate al portero contrario, ya se ha resuelto. Se acabó eso de marcar goles imposibles.

Para ser sinceros, además del método tradicional para marcar goles que ya hemos descrito, hay otras muchas opciones, y la inteligencia del ordenador es mucho mayor a la hora de atacar. Si te decides por el centro del campo verás cómo se abren los hombres de las bandas, buscando espacios por los dos lados. Es algo que se agradece, no tan sólo porque *ISS* lleve años haciéndolo, sino también porque ahora puedes tener una fe mayor en los jugadores que controla la máquina. En los juegos anteriores de la saga, parecía que tus jugadores no mostraban el más mínimo interés por nada, y menos por correr.

Con la mayor libertad de que gozas ahora en el vestuario (por fin el juego cuenta con unas opciones adecuadas de formación y posiciones), ya puedes empezar a experimentar un poco, con tres hombres atrás y dos extremos, o dos zagueros y un líbero. De hecho, los mejores movimientos de *FIFA '99* son casi siempre los que se llevan a cabo con pases cruzados por las bandas: el que más nos gusta en la redacción de *M64* consiste en llegar a la línea de banda y devolverla hacia el borde del área desde donde uno de tus centrocampistas podrá disparar a placer. Los goles pueden llegar a ser de lo más espectacular.

Por lo tanto, *FIFA '99* no es perfecto. Y mucho nos tememos que muy pronto se verá relegado al tercer puesto, en cuanto aparezca el excelente *World League Soccer '99*. Pero al menos con esta secuela muy mejorada, nos queda la esperanza de que la inevitable entrega del año que viene cuente con algo de la magia que tanto ansían los aficionados del género. Sin lugar a dudas, este *FIFA* ha mejorado muchos enteros con respecto al impresentable (mejor olvidarlo) *FIFA 64*.

VEREDICTO

FIFA '99 es, sin duda, un juego de fútbol más jugable, pero sigue estando a años luz del impresionante ISS '98.

LAS FALTAS
No hay nada mejor que realizar una falta sobre el contrario deliberadamente cuando corre directo hacia la línea de gol. Y, por suerte, los árbitros no parecen estar muy puestos en esto de las reglas del juego; ni se les pasa por la cabeza que al derribar a un contrario dentro del área hayas hecho algo malo. Eso sí, debes tener cuidado con las entradas desde el suelo, ya que te pueden sancionar con un penalti e incluso con la tarjeta amarilla. Depende de la suerte que tenga. Si quieres probar fortuna, lo único que debes hacer es martillear C-derecha. ¿A qué esperas?



8 GRÁFICOS
Animaciones estupendas y estadios muy detallados. Sin nieve. Impresionante.

7 SONIDO
Hay un montón de comentarios y músicas diversas. Lo suyo les habrá costado.

7 TECNOLOGÍA
No está mal, pero una vez empiezas a jugar no acaba de dar la talla.

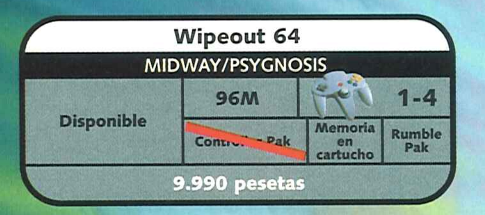
8 DURABILIDAD
Tienes a tu disposición un montón de opciones que cada vez son mejores y más detalladas.

VEREDICTO
Es el mejor FIFA por el momento, a pesar de la gran cantidad de problemas importantes de los que nunca se preocupan por más que la crítica no haga más que destacarlos. ISS '98 sigue ostentando la corona del mejor simulador.



PRECEDENTES EN 64 Dedicamos una Investigación Especial a Wipeout 64 en el número 11.

¡Fíuuu! Es más rápido, más suave y más difícil que nunca, es....



Wipeout 64			
MIDWAY/PSYGNOSIS			
Disponible	96M		1-4
	Controller Pak	Memoria en cartucho	Rumble Pak
9.990 pesetas			

WIPEOUT





Equipado con acelerador y necesitado de él.



El piloto automático es ideal en los tramos con mucho viento.

Fantásticos efectos de luz.

64

CAMBIANDO VROOM
Desde nuestra *preview* de *Wipeout* en el número 11, han cambiado un poco las cosas. Lo más destacable es que se ha suprimido el borde superduro; por eso, aunque todavía es increíblemente difícil, la naturaleza agresiva de los oponentes controlados por la CPU —que te cortarán el paso constantemente— ha sido reducida.







◁ *Cuando tus misiles hagan blanco, estarás como unas castañuelas.*

▽ Wipeout *nos obsequia aquellos detalles de los que nos privó* F-Zero.

No hay nada como un poco de competencia. Esto es exactamente lo que tenemos aquí, con carreras futuristas del más alto nivel aparecidas en el espacio de unos meses. Unas son significativamente mejores que otras, admitámoslo, pero lo que nos falta en títulos estilo *Gran Turismo,* **nos lo podemos imaginar, ¿no?**

Esto es lo que hemos concretado hasta ahora: *F-Zero X* obtuvo un digno 85%, mientras que *XG2* lo superó en dos puntos. *Wipeout*, el tercero en discordia, ha sido también el tercero en ser analizado y, casualidades de la vida, también queda tercero en el podio. Estás a punto de averiguar por qué.

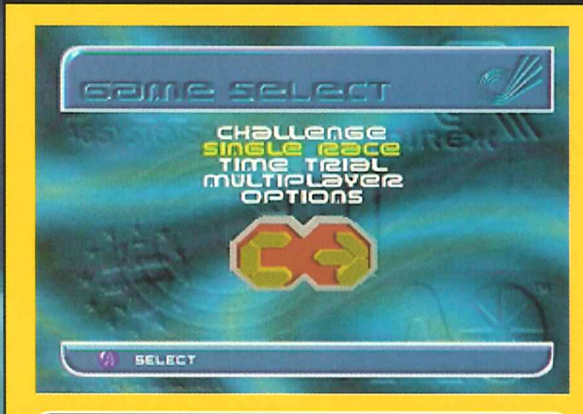
Wipeout tiene una historia *casi* tan ilustre como *F-Zero.* Las dos versiones de *Playstation* fueron universalmente elogiadas cuando aparecieron en la plataforma de Sony. La versión *2097* fue sin duda mucho mejor, pero ambos juegos tomaron la plantilla suministrada por el original *F-Zero* de Nintendo en SNES y la convirtieron en título de carreras futuristas más rápido, suave y etéreo. *Wipeout 64* es el siguiente paso. Otra vez, es un desafío a *F-Zero* y es más grande y mejor que antes. Pero, ¿puede superar las últimas millas de Nintendo en una hora? Ahora lo verás.

GO! GO! ▷

CLASE COMPLETA
El tipo de carrera y la configuración de la nave permanece igual que en las versiones de Playstation. El tipo de carrera determina sobre todo la velocidad de la misma. Así, Vector, sin importar la nave que utilices, reduce la velocidad, mientras que Phantom se convierte en una fuente de trampas fatales y caras deformadas por la velocidad. En cambio, según la nave que escojas varía la calidad de control y giro, así como la velocidad punta que puedes alcanzar. Aquí las tienes en orden según la velocidad:
TIPO DE CARRERA: Vector, Venom, Rapier, Phantom.
NAVES: Feisar, AG Systems, Auricom, Qirex, Piranha II (secreta)



EL NOMBRE DEL JUEGO



Es obvio que Wipeout 64 no ofrece tantos circuitos como sus rivales. Sin embargo, guarda algún extra debajo de la manga para compensarlo.

Single race

Es vital para tener un meticuloso conocimiento de las carreras. La carrera en solitario te permite jugar en cualquier pista y con cualquier nave y modalidad que te apetezca. Y esto es fantástico.



Time trial

Ésta es tradicional. Se impone un tiempo máximo para cada circuito y tu objetivo es rebajarlo sucesivamente. El fantasma renueva su actuación cada vuelta y aparece tan pronto cruzas la línea de salida/llegada. Consigue un buen tiempo de vuelta y luego observa cómo tus compañeros intentan mejorarlo. Mantén un ojo en el extremo izquierdo de la pantalla para tener una idea de la distancia que mantienes con el fantasma.



CUADRO DE FAMILIA

F-Zero tenía 24 desafíos más un generador aleatorio, mientras que XG2 contaba con 36 variaciones. Wipeout 64 tiene sólo seis. Afortunadamente, es la calidad y no la cantidad lo que aquí nos importa. Por lo tanto, si te va la marcha, aquí tienes algunos desafíos para entonarte.

Desafío:	Klies Bridge
Carrera:	Vector
Nave:	Auricom
Tiempo:	34.5 segundos



Cómo... Un desafío bastante simple, sobre todo cuando estés recorriendo Klies Bridge en la modalidad más lenta. De hecho, menos de 34 segundos no es algo imposible si realizas una «Vuelta Perfecta» (esto es, si no rozas ni una vez los bordes). Recuerda que el túnel tiene la forma de una S invertida, así que, cuando oscurezca, debes empujar el análogico hacia la derecha.

Desafío:	Sokana
Carrera:	Venom
Nave:	AG Systems
Tiempo:	42.5 segundos



Cómo... Una vez logres conocer Sokana, será mágico jugar. Pero tan pronto empieces, advertirás que sus curvas de 90° son extremadamente peligrosas. Recuerda que la primera curva en ángulo recto se encuentra al final de la primera recta, y que el túnel virará de golpe muy cerradamente hacia la derecha. 42.5 segundos es un tiempo generoso, pero todavía un desafío.

Desafío:	Machaon II
Carrera:	Vector
Carrera:	Qirex
Tiempo:	55.7 segundos



Cómo... El desafío más duro de todo el lote. El diseñador de Machaon II fue el mismísimo diablo y en conjunto es como una pesadilla. Las curvas aparecen por todos lados (siendo la más peligrosa la situada a mano derecha en la cima de la gran colina) y el recorrido ondula de izquierda a derecha casi todo el rato. Teniendo en cuenta el límite de tiempo, es una apreciable tentativa.

Desafío:	Qoron IV
Carrera:	Phantom
Nave:	Feisar
Tiempo:	31.3 segundos



Cómo... Es extraño concursar con Feisar en Phantom, ya que quiere decir que estás pilotando la nave más lenta en la competición más rápida. Por consiguiente, alcanzas una velocidad media. Con Qoron IV es muy difícil permanecer centrado, pues la pista se tuerce constantemente. Aquí es donde sale a relucir la seguridad de Feisar: es más lento pero más equilibrado.

Desafío:	Dyroness
Carrera:	Venom
Nave:	AG Systems
Tiempo:	33.2 segundos



Cómo... Pasada la mitad del juego, la curva de dificultad se dispara. Dyroness es un triturador de pilotos con pistas serpenteantes de peligrosas curvas cada cinco segundos. ¿Lo más desagradable? Sin duda alguna las curvas de 90° al final del túnel «en movimiento». Pisa el acelerador y mantén la serenidad.

Desafío:	Terafumos
Carrera:	Rapier
Nave:	Qirex
Tiempo:	37.9 segundos



Cómo... Un final brillante para las carreras por defecto. De acuerdo, es difícil (como si esperases algo fácil...) pero no tan injusto como Machaon II. Encontrarás algunas curvas desagradables, pero al menos te da algunas advertencias. Eso convierte Terafumos en la carrera de Wipeout por excelencia: dura pero formidable por su combinación de velocidad y control.

MULTIJUGADOR

Cuatro jugadores

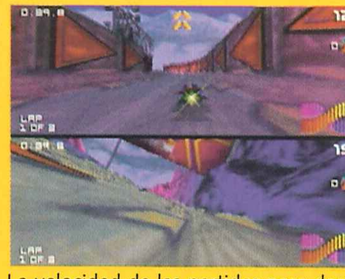
A Psygnosis siempre le había fascinado la idea de hacer un juego con cuatro participantes, y al fin le ha salido la oportunidad. ¿Y el resultado? Pues no está mal. Se han tenido que enfrentar al típico problema «velocidad/detalles del entorno» y para poder mantener cuatro naves a 200 millas por hora han tenido que recurrir a la niebla. A veces es difícil distinguir la pista y saber exactamente quién es quién. Una pena.







Dos jugadores





La velocidad de las partidas para dos jugadores es lo más asombroso, sobre todo teniendo en cuenta que el paisaje no pierde un ápice de detalle. Para salir airoso de este mano a mano con la muerte, necesitas conocer la trayectoria al dedillo. Una vez tengáis Qoron IV grabado en el cerebro, las batallas serán fantásticas. Un modo fantástico capaz de poner en ridículo a *V-Rally*.

Challenge Mode



Time Trial



En esta carrera a contrarreloj, la computadora escoge la nave, la modalidad y la pista por ti, y establece durísimos tiempos para bronce, plata y oro. La novedad es la diferencia que pueden suponer dos décimas de segundo. Ciertamente, el bronce no es tan fácil de conseguir como en el Race Mode. De hecho, esto podría ser tan desafiante como *Mario Kart* años atrás.

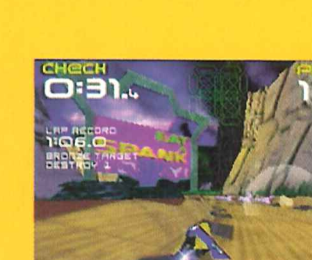
Race



Esto es lo que más se parece a un modo Championship. Con seis desafíos diferentes, Race te hace competir contra tu CPU en pos de alguna de las tres primeras posiciones. La dificultad estriba en que la computadora selecciona tu nave, la carrera y la pista en la que correrás. Los desafíos se complicarán a medida que avances; por ejemplo, la quinta opción te confrontará a la implacable Machaon II a los mandos de Qirex. Muchas veces tendrás que resignarte a la tercera posición, ya que la primera y la segunda nave rara vez se equivocan. Tu computadora también te asigna un determinado armamento, y en algunos desafíos, incluso te obliga a correr a pelo.

Weapons (armas)

Para ser francos, no estamos seguros de que esto funcione como debería. O, al menos, no nos complace tanto como las opciones Race y Time Trial. Es una buena idea —eliminas uno, dos o tres oponentes, mientras cumples las marcas de los *checkpoints*, y sigues hasta completar todas las vueltas—, pero de alguna manera no es lo bastante emocionante. Tal vez porque para conseguir la categoría bronce, te basta con reducir velocidad y eliminar al piloto de la CPU que intenta adelantarte. La verdad es que no es demasiado *duro*, y por tanto no demasiado *emocionante*. Una pena.





GO! GO!

¡BANG! ¡CRAASH! ¡BUUUM!

En *Wipeout 64* hay siete armas estándar, cuatro potenciadores y cuatro armas específicas para sendas naves. Y la ausencia de armas por defecto para recoger juega en su favor. El *Extreme G* original disponía de tantas armas que nunca sabías cuál era cuál. El arsenal de *Wipeout* es mucho más fácil de recordar. Además, cuando posees un misil rastreador o un rayo eléctrico, un cuadrado naranja se fija en tu enemigo más cercano, ayudándote a esclarecer rápidamente qué acabas de recoger. Por si esto no fuera suficiente, una voz computerizada te dice de qué arma dispones, despejando todas las dudas. El crimen perfecto.

¡Ah! Y hay un arma exclusiva para cada una de las cuatro naves. Por tanto, la Feisar dispone de una Mini Gun (una metralleta ligera), AG Systems tiene un Shield Raider (absorbe la energía de la nave enemiga y carga la tuya), Auricom cuenta con un Energy Sphere (un misil que, una vez cargado, se dispara y atraviesa cualquier nave enemiga en cualquier lugar). Finalmente, Qirex posee Power Snare, que proyecta una pantalla de energía sobre la pista capaz de destruir cualquier nave enemiga que tope con ella. ¡Qué hermoso repertorio!



SECRETOS

Cyclone

Después de completar el desafío Race con un mínimo de seis bronces, una opción extra aflorará en el menú de Game Configuration. La tecnología Cyclone permite que cada arma que recojas doble su poder, sacando muchas de la misma nave la primera vez. Si vuelves al desafío Weapon, encontrarás esto realmente práctico, una garantía de llevarte el oro.





Piranha II

La nave secreta no es realmente tan secreta, tal y como puedes ver en el menú de naves por defecto. Pero sólo puedes pilotarla completando la modalidad Time Trial con bronce o algo mejor. Es una nave fantástica, velocísima y con una técnica de sigilo que le permite atravesar otros vehículos, haciéndolos pedazos.



Velocitar

La séptima pista, secreta, es de hecho más fácil que Machaon II o Terafamus. Tras competir en ambas carreras, Velocitar será un nido de felicidad. Las chicane, las curvas en ángulo recto y los giros amplios coexisten en perfecta armonía. ¿Nuestro consejo? Da luz verde a la nave Qirex y a la clase Phantom, y lánzate a por todas.



La competición es lo bastante dura como para asegurar que el juego no terminará demasiado pronto. Necesitarás mucha práctica.



La cámara en primera persona es para demonios de la velocidad. Intensamente perturbadora.

Punto de partida: a Miquel no le gusta demasiado Wipeout 64. La verdad es que no lo siente tan cómodo como F-Zero. A Ferran el tema no le importa realmente, no es algo que le inquiete demasiado. Carmen estaba concentrada en sus tareas cuando la pregunta surgió, así que no tiene una opinión clara al respecto. A Carlos sí le encanta Wipeout 64. Lo prefiere a F-Zero.

No obstante, si compras, juegas y comparas los dos títulos, verás que los cartuchos de Nintendo y Psygnosis son muy, muy distintos. Ciertamente, *F-Zero* es el rey del juego durante tu etapa de aprendizaje. Recorridos amplios como Mute City, por ejemplo, te guían por el buen camino, mientras que las últimas tres cuartas partes del juego —en especial, bajo la encarnación de la dificilísima Space Plant— son un engendro del diablo. Sin embargo, ni siquiera cuando te enfrentas a las curvas de Big Hand, te ocurrirá que te quedes parado del todo en algún momento. Puedes pasar rozando las paredes sin que eso afecte tu velocidad, y luego recuperar la energía en los boxes.

Wipeout no es así. Para empezar, solamente posee seis carreras, así que, a diferencia de *F-Zero*, no hay espacio para introducciones tipo Jack Cup. Por eso, Klies Bridge te envía directamente a la acción... y por eso exactamente *Wipeout 64* conduce a la gente por el mal camino.

Hasta que no comprendas *del todo Wipeout 64*, te frustrará más que nada en el mundo. Las curvas aparecen sin previo aviso, los enemigos te cortan el paso y, lo peor de todo, te paras del todo cada vez que golpeas una pared. Este detalle es de los más desagradables que se han visto

△ ¡Boom! Da muestras de cariño a tus rivales.

◁ El reparador es esencial en esos momentos con demasiados porrazos.

△ La vieja Metro de Ferran desprendía humo azul. Y luego se le cayó la caja de cambios...

△ El escudo. En la práctica, no tan manejable como el verde de Mario Kart.

◁ En las pistas mas duras, tu línea de carreras ha de ser perfecta.

◁ Es difícil acertar con misiles, abriendo fuego desde la cumbre de una colina.

Bonitos efectos especiales en el túnel. Nos recuerdan a Batman. ▷

RADIO GA GA
Quizá el mayor logro de *Wipeout 64* es su imponente música. Cómo Psygnosis se las ingenió para crear ocho canciones para la banda sonora (con Propellerheads y Flukes), colocarlas en un cartucho de N64 y hacerlas sonar como si fuera a través de tu estéreo, todavía no lo sabemos. Bueno, en realidad sí. Absorbió el 25% del cartucho de 96Mb y así tuvieron espacio de sobra. Ahora que hemos oído la cualidad musical de *Wipeout*, nos negamos en un futuro a ir a por menos. Psygnosis, ¡te saludamos! (y a PC Music, que hizo toda la comprensión y ajustes técnicos, además de suministrar cinco canciones).



en un videojuego. La clave para tener éxito —y descubrir lo emocionante que puede llegar a ser *Wipeout*— es jugarlo una y otra vez. Más que otro ningún juego que recordemos, tienes que dedicarte a él con tenacidad. Así descubres que cuanto más lo juegas, más disfrutas. No sólo porque puedes predecir mejor el trazado de los recorridos, sino porque aprendes los trucos del oficio: las frenadas (como en *F-Zero*, ejecutadas con el gatillo y el botón lateral derecho), el uso óptimo del arsenal y la cualidad flotante de las naves (muy importante para tomar las curvas casi peinando su borde superior).

Cuando logres deslizarte por las pistas y obtener una «Perfect Lap», querrá decir que te estás convirtiendo en un experto en *Wipeout 64*. Es entonces cuando puedes afrontar en condiciones el Challenge Mode (una interesante novedad) y el Time Trial. Las medallas de plata y oro requieren semanas de concentración y, si la opción Weapon es un poco pobre, está más que compensada con los modos Race y Trial Time. Esta última aporta mucha durabilidad al juego. El «fantasma» se actualiza cada vez que superas un récord, y, aunque el procedimiento podría haberse beneficiado de atajos al estilo de *Mario Kart*, funciona perfectamente. Las armas marcan la diferencia respecto *F-Zero X* —y funcionan súper bien si, insistimos, has pasado un buen rato practicando—, pero donde los resultados de Nintendo y Psygnosis toman diferentes caminos es en el comportamiento de las naves. Después de todo, *F-Zero X* no dejó de ser nunca una carrera tradicional que alcanzaba la marca de 1000 km/h. *Wipeout 64* se parece mucho más a un «juego de carreras futurista». Las naves se mueven y balancean, y no te sientes tan seguro como en *F-Zero X*. Y porque un fallo puede costarte preciosos segundos, el triunfo final en *Wipeout* nos merece mucho más respeto. No puedes permitirte ni rozar los bordes. Sin duda, necesitarás sacar lo mejor de ti...

Vale, a algunos esto no les gustará demasiado, y es comprensible hasta cierto punto. Para empezar, *Wipeout 64* es uno de los juegos más enojosos que habrás jugado nunca, e incluso cuando lo domines, serás penalizado por errores que *F-Zero* dejaría pasar. Pero de este modo, *Wipeout 64* se ha asegurado un lugar original en N64: un título de carreras que no podrás completar la primera semana. No un ejemplar perfecto, lo admitimos, pero si una competición que te cautivará.
¡Ah! y tendremos a Miquel adorándolo al final de la semana. Está en ello...

8 GRÁFICOS
Fresco, claro y libre —¡aleluya!— de niebla. ¿El defecto? La aparición repentina de elementos en pantalla.

10 SONIDO
Una banda sonora absolutamente fabulosa. Un hito.

8 TECNOLOGÍA
La velocidad del juego es increíble. Ponte en Phantom y... ¡a por todas!

8 DURABILIDAD
Duro es la definición literal de Wipeout 64. ¡Y el Challenge Mode es maravilloso!

VEREDICTO
Otro triunfo para N64. Muy diferente a F-Zero X, pero complementario del mismo. Difícil, gratificante y, sobre todo, ultradivertido.



PRECEDENTES EN 64 Hicimos una *preview* de *MICRO MACHINES 64* en... ¡anda, en ninguna parte!

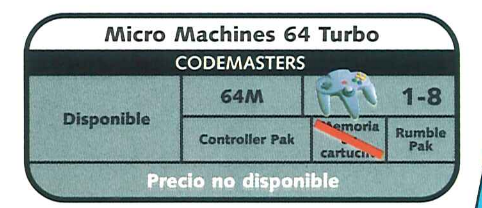

Un misil a la deriva, un enemigo astuto y una mosca-dragón repugnante.

Parece que las zanahorias y los guisantes nos marcan el camino.

¡Caramba con los quemadores Bunsen! Esto está que arde.

Una parte importante del desayuno.

Con los Buggies de las dunas la acción está asegurada. Es como el Paris-Dakar pero en pequeño.



Micro Machines 64 Turbo			
CODEMASTERS			
Disponible	64M		1-8
	Controller Pak	~~Memoria cartucho~~	Rumble Pak
Precio no disponible			

MICRO MAC

Micro Machines a la conquista del N64, con lecciones magistrales sobre manejo al volante. Los novatos ya pueden apartarse del medio.

Es de lo más sorprendente. Conduces un Mini Cooper diminuto. El escenario es una mesa puesta para desayunar. Los obstáculos son condimentos culinarios de tamaño gigante. Una situación nada común, a no ser que te dediques a marujear por casa en estado ebrio.

Dune Buggies. Se deslizan sobre la arena a gran velocidad.

Excepto aquéllos que viven una existencia de reclusión y clausura, seguramente ya no queda nadie que aún no haya oído hablar de *Micro Machines*. Después de varias apariciones en SNES y en Mega Drive, este coloso en 3D para PlayStation y PC (*Micro Machines V3*), ha inmortalizado las persecuciones de coches minúsculos en el marco de un desmesurado escenario doméstico. *Micro Machines* siempre es diversión asegurada, sobre todo en el modo multijugador. Sin embargo, *Micro Machines 64 Turbo* no acaba de cuajar. No es que sea aburrido o malo, es solamente poco innovador. No ofrece nada rompedor que no hubiera aparecido ya hace dos años para PlayStation. Hay poco que resaltar; se trata e una conversión fiel de la entrega *V3*. En ningún momento llega a sorprenderte realmente, siempre sabes lo que viene a continuación. Qué lástima haber tenido que esperar tanto por algo tan poco novedoso.

DURABILIDAD ***La acción es básica pero muy adictiva. Seguro que te engancha.***

Pero a pesar de los pesares, se trata de una entretenida carrera de coches miniatura. Con 48 rutas (con recorridos que pasan por mesas puestas para el desayuno, pupitres escolares y el jardín del vecino), 32 vehículos (que incluyen deportivos, tanques y lanchas a motor) y un montón de frenética diversión. Déjate encandilar por la experiencia. Por ejemplo: una carrera por un laboratorio de química como el de tu escuela, esquivar a un perro del tamaño de Godzilla, o acelerar sobre el estanque del jardín. Estos escenarios deformados

SWISS TONY: INTERCAMBIO DE VEHICULOS

En Micro Machines consigues coches a cambio de ganar carreras. Puedes quedártelos para probarlos, y desafiar a un amigo, apostándotelos. Una idea de lo más genial.

Si ganas, te llevas un vehículo que puede ser un VW Beetle (el escarabajo), un hovercraft, o incluso una especie de tanque sobre seis ruedas. Aprovecha, porque no los encontrarás en ninguna otra parte del juego.





¡Ooh! Parecen flores cósmicas.

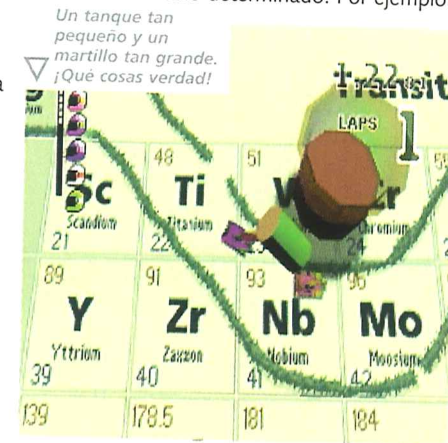
Si vas a Estadísticas podrás poner tu nuevo vehículo a prueba. Claro que no todos son igual de buenos. Si retas a uno de tus amigos, el perdedor deberá darle un vehículo al otro. El ganador podrá poner el botín a salvo en la tarjeta de memoria. Excelente, ¿no?

Felicidades. Has ganado. Ahora, el paseíllo.

SISTEMA DE JUEGO

32 vehículos son muchos, ¿verdad? Pero durante el recorrido no puedes escoger el que tú quieres. Se te asigna un coche para cada ruta. La intriga por saber cuál será tu próximo vehículo añade emoción al juego. En el modo multijugador, se te asignan varias rutas con los vehículos correspondientes o también puedes tomar rutas temáticas con un vehículo determinado. Por ejemplo, puedes correr al volante de un Formula 1 por los circuitos de la mesa de billar. Para nosotros lo mejor es la trepidante persecución de los camiones por el jardín, en el nivel 'Difícil'.

Un tanque tan pequeño y un martillo tan grande. ¡Qué cosas verdad!



¡Ah! El viejo truco: el salto de la tabla de planchar.

Un camión ligero como una pluma. Increíble, ¿no?

COSAS QUE FALTAN...
Estaría bien que *Micro Machines 64 Turbo* tuviera más opciones específicas de la N64. Pero puestos a soñar, una versión completamente nueva hubiera sido ideal. Faltan los helicópteros imposibles de controlar y los fugaces jets que coronaban los momentos de gloria del *Micro Machines 2* para *SNES/Mega Drive/PC*. Pero al menos ahora no tenemos que esperar para cambiar de nivel: ésta es una ventaja respecto al *Micro Machine V3* para PlayStation.

HINES 64 TURBO

64 STAR GAME

tienen aún mucho gancho. Si juegas solo, la acción es básica pero muy adictiva. Seguro que te engancha. La imagen es mejor que en la versión para PlayStation. Con explosiones y efectos especiales de lo más geniales. El control analógico funciona a la perfección, permite conquistar las curvas con mucha precisión. Y la opción 'Turbo' del N64 es ya la bomba. Permite modificar la velocidad del juego en cinco niveles. Puedes escoger entre conducir a cámara lenta o superando la velocidad del sonido (es sólo una forma de hablar, claro).

Y además, la opción multijugador es como un regalo divino. Es una de las características más preciadas de *Micro Machines*. Puedes compartir este placer frenético con cuatro o hasta con ocho amigos (dos jugadores por cada control). Aunque no alcanza el listón de inventiva de los títulos Nintendo, este modo desencadena una emocionante lucha por los reforzadores que propicia el juego sucio. Se intimida al contrario con todo lo que se puede: campos de fuerza, minas, cohetes, martillos desguaza-coches, etc. Además de los insuperables ganchos con muelle, que te sirven para cazar a los primeros y arrastrarles justo detrás de ti. ¡Fantástico!

Cuando un vehículo consigue una pantalla de ventaja respecto a los demás, la carrera se detiene por un instante y el jugador gana un punto. Esto corta el ritmo del juego. Tienes por delante una montón de técnicas implacables para machacar a tus amigos y esperarte es lo último que quieres, especialmente cuando tú no eres el que gana el punto. *Micro Machines 64 Turbo* es muy divertido pero, si tenemos que escoger, preferimos jugar con *Mario Kart* o *F-Zero X*. Sin embargo, su multijugador es mejor que el de *Diddy Kong Racing* (para protestas y represalias, por favor escribe a la dirección habitual...)

Así pues, recomendamos *Micro Machines 64 Turbo*; simplemente por ser un *Micro Machines* ya merece la pena. Pero lo cortés no quita lo valiente: el juego no conserva el nivel que tenía hace un par de años y no creemos que sea imprescindible tenerlo. Pero está bien y es aún muy divertido. Y eso es lo que importa, ¿no?

8 GRÁFICOS
Pequeños pero perfectos; nítidos, con cuidado por el detalle y muy buenos acabados.

5 SONIDO
Ruidos de motor y demás efectos de sonido. Melodías horripilantes.

7 TECNOLOGÍA
No hace nada que no hiciera en PSX, pero hay un montón de opciones para escoger.

8 DURABILIDAD
Tienes muchas cosas para hacer, pero en el multijugador hay continuas interrupciones.

VEREDICTO
Micro Machines empieza a ser repetitivo, pero es imposible que no te guste. Un título de carreras frenéticamente divertido.





Analizamos Chameleon Twist en el número 1.

¡UN GLOBO!
Este globo aerostático del primer nivel de *Twist 2* ha sido diseñado —creemos— sólo para mostrar las deficiencias del juego. Se supone que tienes que alcanzar los pájaros que descansan en la cesta del globo y lanzarlos contra los



corazones y las estrellas que flotan a tu alrededor. El problema es que como no puedes rotar la cámara y el cielo está tan vacío, no tienes puntos de referencia, no hay forma alguna de adivinar en qué dirección están los *bonus*. Es decir, que toda la experiencia es una farsa. ¿No había *testers*?



△ Cómete los champiñones y pégale un buen lametón al jefe... ¡Al estilo camaleón!

△ Parece el arco iris de Curro.

Esta explosión es tan espectacular que nos ha dejado sin palabras. ▷

Una flor que anda y además tiene un morro divertido. ▽



CHAMELEON TWIST 2

¿Bailamos otro twist? No, gracias

Chameleon Twist 2			
INFOGRAMES			
Disponible	96M		1
	Controller Pak	Memoria cartucho	Rumble Pak
Precio: No disponible			

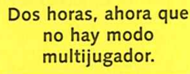
GRÁFICOS 7
Sencillos, pero cumplen con su obligación y son rápidos.



SONIDO 6
La música y los toques de efectos típicos de cualquier juego de las plataformas.

TECNOLOGÍA 5
El juego es tan sobrio que cualquier plataforma podría hacerlo funcionar.

DURABILIDAD 4
Dos horas, ahora que no hay modo multijugador.



Es potencialmente muy divertido, pero no puede soportar el peso de los aburridos puzzles y la difícil navegación.



Había bastantes cosas dudosas en el *Chameleon Twist* original, pero lo peor era que te encontrabas con la secuencia final tras tan sólo una hora de juego. Por suerte, los desarrolladores se han esforzado y ahora el juego dura... ¡dos horas! Lamentablemente, a cambio se ha sacrificado el modo multijugador del juego original. Soluciones eficientes.

De hecho, a pesar de ésta y otras ligeras modificaciones, el mayor problema del juego es su parecido con el primero. Sigue siendo un juego de plataformas en 3D que sigue —persigue— los pasos de nuestro querido *Mario 64* y que cuenta con cuatro camaleones como candidatos a protagonista. Además, puedes utilizar su lengua para pegarte a los muros, colarte por rendijas y prender a los malos. El problema es que la mayoría de los defectos originales vuelven al ataque.

La cámara de *Twist 1* era un disparate, pero la continuación es como tener una pesadilla que se hace realidad al levantarte. Es curioso que el juego desafíe las convenciones y rechace la opción de rotar la cámara alrededor del personaje principal. Gracias a este ángulo semifijo, incluso correr en línea recta o hacer pequeños saltos se convierte en algo complicado. No pasa demasiado tiempo antes de que los difíciles controles se unan a la fiesta y hagan que algo aparentemente sencillo como sacar tu lengua y girar alrededor de postes sea una tarea mucho más ardua de lo que se supone que debería ser. Se han hecho esfuerzos para dotar al juego de más vida. Los reptiles se han equipad con unos paraguas para amortiguar sus caídas, y aquellos espantosos y claustrofóbicos niveles cubiertos de la primera parte han sido sustituidos por nuevos espacios abiertos. Gracias a este proceso, todo parece un poco más suave y gráficamente refinado. Los seis niveles de *Twist 2* son un pequeño placer para la vista, aunque estén un poco vacíos y se vean un poco artificiales.

Sin embargo, cuando conoces un poco mejor *Twist 2* empiezas a darte cuenta que intenta alcanzar la magnificencia de *Yoshi's Story*, aquella poca dificultad a la hora de completar los retos, pero por vías alternativas y con objetos que tienes que ir recogiendo. Lo triste es que es *demasiado* fácil y, además, te ofrece los mismos puzzles una y otra vez. Los desarrolladores han optado por repetir —con una frecuencia irritante— puzzles del tipo «escoge el elevador correcto al azar o muere». Aparte, hay un alto —e increíble— número de puzzles copiados directamente de *Twist 1*.

Chameleon Twist 2 es uno de esos juegos que intentan gustar. Los personajes son adorables, por supuesto más que los dragones púrpura o esos erizos locos, pero los desarrolladores no tienen ese toque mágico necesario para hacer del juego algo que no sea un rutinario y vacío juego de plataformas... que puedes acabar en un par de horas.

▽ La lengua te servirá para casi todo.

▽ Es un polo gigante, más o menos. ¡Qué bonito!





△ Y ahora ¡surrealistas! Mira este conejo flotante. Se dedica a revelarte parte del argumento.

MILO'S ASTRO LANES

Bienvenidos a Villabostezo. «¿Dónde está la salida?»

Y hay tanta diferencia entre ellas. ▷

▽ Un alien que habla con acento americano. Es increíble lo que les enseñan a hacer hoy en día, ¿eh?

◁ ¡Por el amor de Dios, lanza la bola, tío! Cuanto antes acabemos, mejor.

△ Oooh, qué pista elegir. Mejor ninguna, si te da lo mismo.



Milo's Astro Lanes			
CRAVE/INTERPLAY			
Primavera	64M		1-4
	~~Controller Pak~~	Memoria en cartucho	Rumble Pak
Pecio no disponible			

Milo's Astro Lanes es aburrido. Sentimos soltártelo así, de golpe, pero lo es. Por norma general, no tenemos el hábito de descalificar a un juego incluso antes de dedicarle al menos un par de párrafos de merecida descripción, pero, francamente, con Milo's Astro Lanes nos invadió una sensación de pavor en el mismo momento en que lo encendimos. Y, la verdad, las cosas no mejoraron mucho. Para nada.

Como sabes, los bolos resultan, incluso en las mejores circunstancias, una idea bastante mediocre para una consola. Por supuesto que no nos estamos cargando las tardes del sábado en la bolera local con un par de amigos, porque eso sí es divertido. Pero introducido en un pequeño cartucho de color gris, los bolos se convierten rápidamente en un juego tan emocionante como la picadura de un chinche. Y hay una razón muy simple para eso: jugar a bolos un sábado por la tarde dura una hora y cuesta mil pelas, *Milo's Astro Lanes* dura una hora y cuesta ocho mil.

Como es natural, después de haberte gastado en esto lo mismo que te hubiese costado *Turok 2*, estás moralmente obligado a jugar durante más de una hora. Pero es imposible, es tan monótono que te acaba entumeciendo el cerebro. Incluso con 12 pistas, seis personajes que quieren dar la nota y seis bolas disponibles a la larga, es muy difícil motivarte a jugar después de pasarte las tres primeras pistas (que debes dominar y superar antes de poder avanzar a la siguiente... Uf). El problema con *Milo's* es, simplemente, que no es muy divertido. Las bolas ruedan por las pistas de una manera increíblemente lenta; cuando derribas los bolos, éstos desaparecen sin más, entonces los personajes murmuran algo ininteligible y ya está. Así una y otra vez. La excepción, naturalmente, son esas jugadas «especiales» en forma de estrellas repartidas en la pista que son accesibles por Z, y que le hacen cosas divertidas a la bola, como dividirla en tres, o transformarla en una enorme versión de sí misma. ¿El efecto de esto? Em, bien, la enorme bola destroza todo lo que se cruza en su camino, mientras que el ataque a tres bandas te ofrece una mayor oportunidad de anotarte un *strike* (menos en las pistas con un agujero en el medio por el que acaban cayendo los boliches).

Pero eso es lo que *Milo's* reivindica para la fama: las pistas son diferentes, un poco como el equivalente en bolos a *Crazy Golf* y, a medida que avanzas, las cosas se vuelven más difíciles y más surreales, con *flippers* estilo *pinball* y pistas serpenteantes o cuesta arriba. Sin embargo, ni siquiera las pistas extrañas, las estrellas que aumentan la potencia y los aceleradores dispersos libran a *Milo's* de parecernos una idea poco brillante. Por más que eligas el espacio sideral como escenario, los bolos, como un juego para consola, dan ganas de bostezar. Nos han dicho que Crave está preparando un juego de dardos. A lo mejor esta vez dan en el blanco.

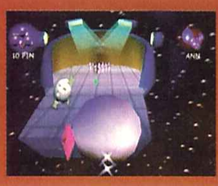


◁ Selecciona a tu jugador, por favor.

▽ Éste es Milo. Seguro que está contento con su juego



△ Y ahora mira cómo desaparecen.



◁ La gran bola que destroza todo lo que encuentra a su paso.

5 GRÁFICOS

Una conjunción apenas aceptable entre personajes cutres y pistas de bolos.

2 SONIDO

Espantosos intentos de habla que apenas puedes oír y música rechinante.



No mucha. ¡Siguiente!

4 DURABILIDAD

Puedes intentar alargar la vida de este juego agotador. Pero es difícil.

VEREDICTO

El problema es que, antes incluso de que Crave añadiera lo del espacio, un juego de bolos ya era una idea poco sensata. Ya sabes, saca tus propias conclusiones.





¡ESO DIGO YO!

Si te gustan las cosas claras, ésta es la página para aclararlas.

Te sientes capacitado para expresar la opinión que tienes acerca de un juego? ¿Quieres que llegue a los miles de lectores de Magazine 64? Bienvenido a la página en la que tus fantasías —o al menos una de ellas—, se harán realidad.

Puede que sólo quieras que el mundo sepa cuanto adoras *Zelda* o qué atroces fueron las pesadillas que te asolaron tras una sesión particularmente intensa de *Turok 2*. Quizá eres un experto en cultura japonesa y nos quieres explicar los significados ocultos de algunas partes de algún juego.

Sea lo que fuere, escribe tu *Análisis* acerca del juego N64 que más te inspire —amor u odio— en unas cien palabras y no olvides tu puntuación. Venga, deléitanos con tus opiniones. Mándalas a:

Eso digo yo
Magazine 64
Es decir, S.L.
Ronda Universitat, 7, 2° 3ª
08007 Barcelona

GOLDENEYE 007

No puedo ver la razón para tanto alborozo. *GoldenEye* tiene buenos gráficos y buen sonido, pero es demasiado difícil pillar los trucos y el modo 00 Agent es imposible. Deberían haberlo diseñado de modo que se hubiese podido acceder a los trucos por el D-pad si no se pueden deducir del juego. El modo multijugador es muy bueno, en teoría, pero a mí me parece aburrido. El que consiga hacerse con la mejor arma gana, así de sencillo. Por lo tanto, si tienes una pistola y estás jugando con gente que lleva lanzagranadas o RCP90, no tienes nada que hacer. ¿Para qué preocuparte?

Pere Tiburcio, Barcelona

78%



IGGY'S RECKIN' BALLS

En el número 9 disteis una buena reprimenda a *Iggy's Reckin' Balls*, uno de mis juegos favoritos. Lo encontré barato de segunda mano y aún no he sido capaz de dejar de jugar con él. ¡Es el mejor juego para cuatro de la historia! Una vez te has acostumbrado a él, las carreras son difíciles y emocionantes. De acuerdo, los personajes son más repugnantes que las cucarachas, ¡pero eso no implica que el juego sea malo! Si creyeseis que Link parece un fauno y éstos os diesen asco, ¿hubieseis dado mala nota a *Zelda*? No lo creo.

David Gómez, Murcia



92%



WCW VS NWO WORLD TOUR

Este juego es indispensable para los fans de los modos multijugador. Francamente, el modo para un jugador es olvidable, pero se le perdona todo cuando te unes a tres jugadores *humanos* más.

El sistema de control es simple, pero permite a los jugadores hacer movimientos rápidos y consistentes con casi cualquier luchador. El sistema de bloqueo está bien equilibrado, pues te evita puñetazos directos a la mandíbula sin impedir que tu contrincante pueda forcejear. Los gráficos y el sonido no son nada del otro mundo, pero si quieres violencia gratuita y divertida y diversión multijugador, éste es tu juego.

Sergio Lezcano, Zaragoza



82%



MARIO 64

Éste es el juego original de plataformas en 3D y sigue siendo el mejor con mucha diferencia. El modo en el que puedes hacer acrobacias y trucos provoca que puedas enfrentarte a retos y desafíos de las más variadas maneras. Puedes optar por la vía lenta y prudente, o ir por ahí como un pirado, o hacerte el hombrecito a base de acrobacias.

Si un amigo te dice que *Banjo* es mejor, borra su número de tu agenda telefónica. *Banjo* es mucho ruido y pocas nueces. *Banjo* es lo que *Mario* hubiese sido si alguien hubiese golpeado al fontanero en la cabeza de pequeño.

Esteban Ruiz, Madrid



99%



CONCURSO 64

JUEGA CON... 

CONCUR F1 GRA

Y participa en el sorteo de 20 cartuchos de F1 World Grand Prix. Rellena el cupón adjunto con las respuestas correctas y envíalo antes del 1 de mayo a:

CONCURSO F-1 WORLD GRAND PRIX
ES DECIR, S.L.
RONDA UNIVERSIDAD, 7, 2º 3ª
08007 BARCELONA

«Tú no sabes lo que es velocidad; no has sentido vibrar el volante de un fórmula uno en tus manos mientras su estabilidad, y tu vida, dependen de la fuerza de tu brazo. Acaso quieras experimentarlo. Pero, ¿has pensado lo caros que son esos vehículos? ¿Ya sabes cómo te ganarás la confianza de los patrocinadores? ¿Querrás luego que nadie te venda un seguro de vida? ¿Te arriesgarías a pasar la mayor parte de tu vida lisiado por algún accidente? Pues, no se trata de un juego...

«Mira, yo tengo 63 años ahora, pero llevo 35 postrado en una silla de ruedas. Ha sido la mayor parte de mi vida, y aún no me acostumbro... En mi juventud siempre quise vivir experiencias intensas; en cuanto me brindaron la oportunidad de correr uno de estos tremendos bólidos no lo pensé dos veces: desgraciadamente mi accidente llegó antes que mi fama. Hace dos años que descubrí los videojuegos; desde entonces sólo pienso en lo distinta que podría haber sido mi vida si un juego como F-1 World Grand Prix hubiera acompañado mi frenética juventud...»

(Extracto de una entrevista a Julius Churches, fallecido en 1998 tras atragantársele un langostino)

CUPÓN

RESPUESTAS: ....

....

NOMBRE:. ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

CÓDIGO POSTAL: ....

PAÍS: ....

TELÉFONO: ....

Rellena el cupón y envíalo antes del 1 de mayo a:
CONCURSO BODY HARVEST, ES DECIR S.L.
RONDA UNIVERSIDAD 7, 2º 3ª, 0807 BARCELONA



SO

WORLD

AND PRIX

A- ¿Cómo se llama la pista húngara?

B- ¿En qué país está el circuito Spa-Francorchamps?



GANADORES DEL CONCURSO ROGUE SQUADRON

Francisco Alonso Torrijos (Ciudad Real)
Juan Bernat Lopez (Blanes)
Carles Benavent (Barcelona)
Alberto Bueno Huetas (Móstoles, Madrid)
Esteban Díaz-Pinto (Mataró)
Josep Eduard Baró Queralt (Lleida)
Sergi Giménez Grau (Barcelona)
Patxi Godoy Hidalgo (Álava)
Cristian Gómez Rodriguez (Barcelona)
Antonio Lozano Escudero (Lleida)
José López Calleja (Alicante)
Fernando López Catoira (A coruña)
Iván López Rodriguez (Bizkaia)
Andrés López Valero (Cantabria)
Roger Martí Solé (Vilassar de Dalt)
Xavier Ortodó Parra (Barcelona)
Jesús Pinto Quintana (San José de la Rinconada)
Sergi Pons Calafell (Barcelona)
Pablo José Postigo García (Santander)
Francisco José Rabadán (Murcia)

RESPUESTAS CORRECTAS:
A- Factor 5
B- X-Wing

LAS BASES DEL CONCURSO

1. PUEDE PARTICIPAR CUALQUIER LECTOR QUE NO TENGA VINCULACIÓN ALGUNA, DIRECTA O INDIRECTA, CON CUALQUIER TRABAJADOR O COLABORADOR DE ESTA EDITORIAL.

2. NO EXISTEN PREMIOS EN METÁLICO ALTERNATIVOS.

3. LAS RESPUESTAS DEBEN RECIBIRSE EN LAS OFICINAS DE MC EDICIONES S.A. EN EL PLAZO INDICADO. NO SE ACEPTARÁN RECLAMACIONES POR PÉRDIDAS DE CORREOS. SÓLO SE ACEPTARÁ UN CUPÓN POR LECTOR.

4. EL NOMBRE DE LOS GANADORES SERÁ PUBLICADO EN PRÓXIMAS EDICIONES DE LA REVISTA.

5. LA DECISIÓN DE LOS JUECES SERÁ INAPELABLE.

6. LA PARTICIPACIÓN EN ESTOS CONCURSOS IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS ANTERIORES.

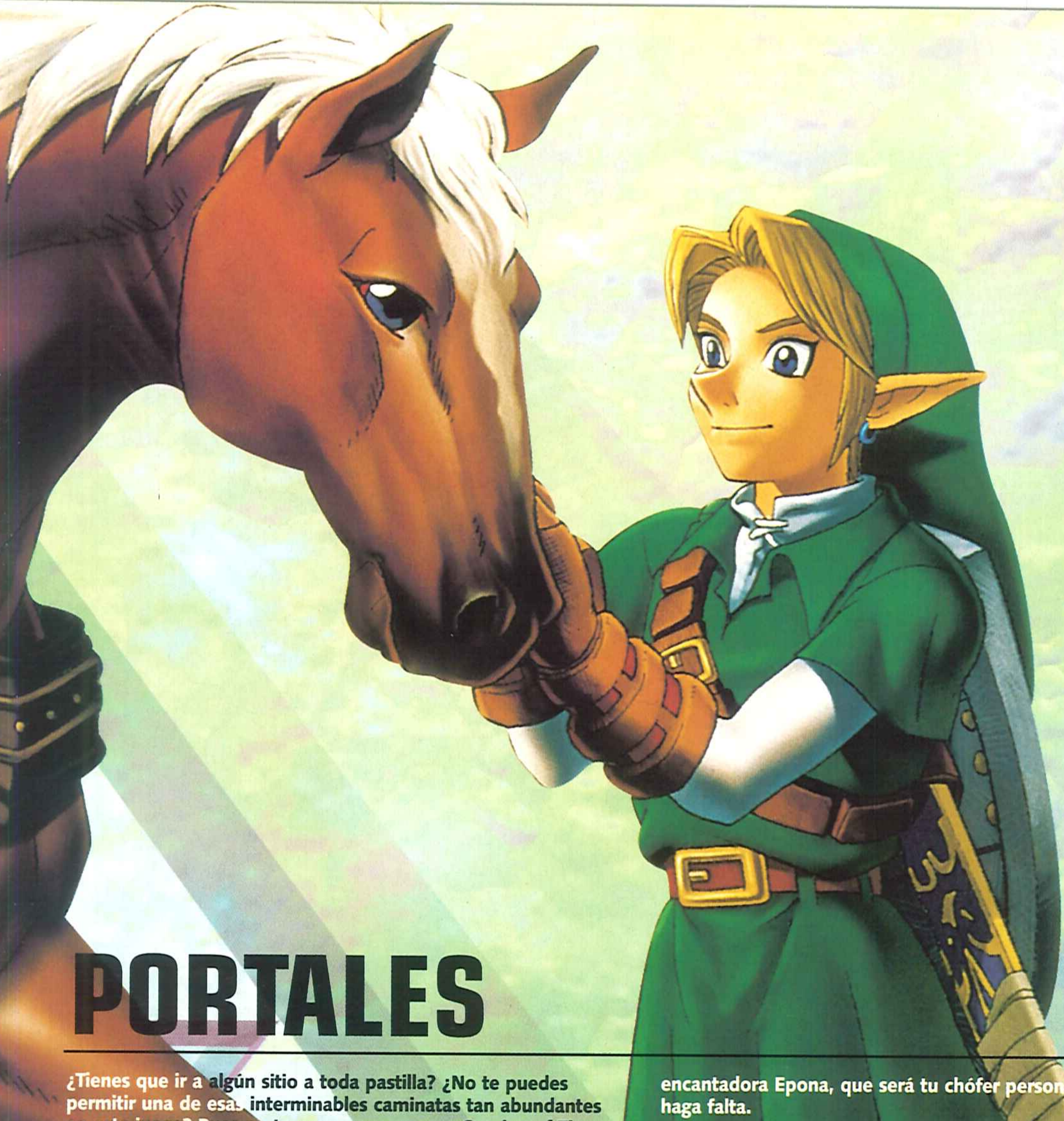


COMO...

encontrar todo tipo de cosas en

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

64 STAR GAME



¿Sigues jugando con Zelda? No es de extrañar. ¿Estás atascado en algún punto? Lógico y normal. Después de todo, es un juego enorme; por eso, a continuación te presentamos una nueva entrega de trucos y consejos.

Como si de una especie de cofre mágico del tesoro, o de una organización benéfica muy poderosa se tratara, Zelda sigue derrochando generosidad y nuevos alicientes por todos sus poros. Con la cantidad de cosas que hay que hacer y buscar, podría crecerte una luenga y canosa barba aunque tan sólo te dedicaras a pasear contemplando todo lo que este juego ofrece. Pero suponemos que querrás acabar la partida tarde o temprano. En las páginas que vienen a continuación, vamos a ofrecerte unas cuantas pistas para que encuentres algunos de los ítems mejor escondidos de todo el juego y, de paso, puedas participar en algunos de los subjuegos más divertidos que hemos visto jamás. No te podrás quejar.

PORTALES

¿Tienes que ir a algún sitio a toda pastilla? ¿No te puedes permitir una de esas interminables caminatas tan abundantes en este juego? Pues no te preocupes, ya que Ocarina of Time intentará ayudarte tanto como pueda cuando se trate de grandes desplazamientos, (Hyrule es un lugar demasiado grande, ¿no crees?) con algunas melodías de la ocarina que te trasladarán a unos lugares determinados y, por supuesto, con tu encantadora Epona, que será tu chófer personal siempre que haga falta.

Pero por todo el lugar también hay algunos portales. Estos portales son atajos inmediatos entre dos zonas diferentes. Los portales son de ida y vuelta (de modo que puedes volver a cualquier lugar desde el que hayas partido siempre que quieras). Aquí es donde encontrarás los portales...



Los Bosques Perdidos (1)

Ve primero a la derecha y luego a la izquierda al cruzar los Bosques Perdidos, desde el Bosque Koriki y llegarás a una puerta revestida de piedra. Es el umbral que te conduce a Ciudad Goron.



Ciudad Goron

En el primer piso de Ciudad Goron hay un túnel con una obstrucción rodeada de flores-bomba a mitad de camino. Vuela por los aires los pedruscos con las bombas para seguir avanzando. Esto te conduce a los Bosques Perdidos (1).



Río de Zora

En un hueco que hay a la derecha de la entrada a los Dominios de Zora encontrarás un estanque muy profundo. Sumérgete y podrás acceder a los Bosques Perdidos (2).



Los Bosques Perdidos (2)

Entra en los Bosques Perdidos y sigue estas directrices: derecha, izquierda, derecha. Llegarás a un estanque; necesitarás las Botas de Hierro para llegar al fondo, pero te conduce al Río de Zora.



Dominios de Zora

Bajo el estanque principal de los Dominios de Zora hay una puerta que te conduce al Lago Hylia. No necesitas las Botas de Hierro para cruzarlo, ya que es poco profundo y puedes superarlo a nado.



Lago Hylia

Cerca de los espantapájaros hay una mampostería en ruinas que conduce al lago; dentro hay un túnel sumergido que conduce a los Dominios de Zora.

A LA CAZA DE LA MASCARA FELIZ



La tienda La Máscara Feliz, que se encuentra en la Plaza del Mercado del castillo Hyrule, es un lugar la mar de extraño. En lugar de venderte sus productos directamente, el propietario se inclina más por un sistema de confianza. Este tipo te dará una máscara a cambio de nada, y tú serás el encargado de venderla; en pocas palabras, es una especie de contrato mercantil a comisión, como esos que están tan de moda.

No obstante, cuando hayas vendido la máscara, deberás devolverle el beneficio de la transacción al propietario de la tienda. En ese momento podrás elegir otra máscara, y el procedimiento se repite una y otra vez. A pesar de que el comercio de máscaras no es más que un entretenimiento que va aparte de la aventura principal, semejante locura sigue un método particular. Y no olvides que sólo te puedes poner las máscaras si eres el Link joven.

PASO 1 — LA MASCARA KEATON

Pues vamos allá. La primera máscara a la que tendrás acceso es la Máscara Keaton, y deberías llevársela al vigilante que custodia las puertas de acceso al Sendero de Montaña Muerte, en el Poblado Kakariko. Esta máscara, que se parece a una extraña especie de zorro oriental, está basada en un personaje popular, aunque no sabemos si se trata de un extraño ejemplo de sátira japonesa o si el vigilante simplemente la quiere para entretener a su hijito. Parece ser que el tipo no se la lleva a casa hasta que tú ya eres adulto.







PASO 2 — LA MASCARA CALAVERA

Para deshacerte de esta máscara, deberás viajar a los bosques perdidos. Una vez dentro, ve por el primer desvío de la izquierda de modo que llegues a un claro en el que hay tres estrados y un niño calavera. Ponte la máscara, sube al estrado más bajo que hay justo enfrente del niño y toca la Canción de Saria. Navi se percatará de que no parece preocuparle el hecho de no tener una cara, pero espía tu máscara y te pide que se la vendas, ya que le hace parecer «un tipo más duro». Por desgracia, te pagará menos de lo que vale, pero así es la vida.



PASO 3 — LA MASCARA ESPELUZNANTE

Ha llegado la hora de dirigirse al Cementerio de Kakariko. Asegúrate de que es día, ya que deberás buscar al pequeñajo vomitivamente encantador que, aunque parezca extraño, quiere convertirse en Dampe el Vigilante del Cementerio, un tipo jorobado y más feo que un cruce de Galindo y un Teletubbie. Al colocarse la Máscara Espeluznante puede conseguirlo y cuando la vea querrá comprártela. No sabemos de dónde saca el dinero, pero la verdad es que la paga al contado con dinero fresco.







PASO 4 — LA CAPUCHA CONEJO

Lleva la Capucha Conejo al Campo Hyrule. Más o menos por el Rancho Lon Lon deberías encontrar al corredor entrenándose. No puedes hablar con él mientras corre, por lo que tendrás que seguirlo hasta que se canse. Entablarás una conversación de lo más extraña (este tipo quiere convertirse en un conejo), y te pagará un montón de pasta por la Capucha Conejo. No está nada mal. Además, la Capucha Conejo evitará que ataquen los esqueletos del Campo Hyrule.



PASO 5 — LA MASCARA DE LA VERDAD

Devuelve los últimos beneficios obtenidos a la Tienda de la Máscara Feliz, y el tendero, que estará encantado, te prestará la misteriosa Máscara de la Verdad. Póntela y habla con la gente, de modo que sabrás a la perfección lo que piensan de ti. Sin embargo, le sacarás todo su jugo cuando hables con las Piedras Cotillas que hay repartidas por todo Hyrule. Si llevas la máscara mientras las toqueteas te proporcionarán una pista muy útil y, en la mayoría de los casos, un tanto extraña. No sé que esperabas.



OTRAS MASCARAS

Puedes acceder a otras tres máscaras siempre que quieras una vez tengas en tu poder la Máscara de la Verdad: una Máscara Goron, una Máscara Zora y una Máscara Gerudo. Puedes elegir una cada vez, y la verdad es que no sirven para mucho; al ponértelas, la gente con la que ya has hablado reaccionará de forma diferente (por ejemplo, ponte la máscara de Zora cuando estés en los dominios de Zora). No sirve para mucho pero resulta divertido.



CAZAFANTASMAS



¿Te acuerdas del cuartel, dentro de las puertas del Castillo Hyrule, en el que, como Link pequeño, te dejaron hacer añicos todas esas macetas? Pues bien, si vuelves a este lugar como Link adulto, cuando Hyrule está en ruinas, encontrarás a un extraño personaje que colecciona Poes. Pero no cualquier tipo de Poes: por todo el campo de Hyrule hay una especie especial de Grandes Poes que sólo aparecen cuando montas a Epona. Puedes destruirlos con dos aciertos con el Arco Encantado, y su esencia puede mantenerse en una botella. El coleccionista de Poes te comprará cualquier Gran Poe que tengas, y a cambio te dará mucho dinero y una tarjeta para que sepas todos los que has cazado. Cuando ya tengas diez, te premiará con otra cosa especial...

Localización de los Poes



Poe 1
Más o menos por el centro de la Campiña de Hyrule, cerca del árbol que hay al lado de la entrada al Rancho Lon Lon.



Poe 2
Busca el gran pedrusco gris que está al sur de la entrada al Bosque Koriki, hacia el centro de la Campiña de Hyrule.



Poe 3
En el «saliente» que hay al lado del Río de Zora, y que encara la entrada al Bosque Koriki.



Poe 4
Hacia el este del Rancho Lon Lon hay un muro de ladrillos; está en el muro exterior, cerca de la esquina.



Poe 5
Justo delante del Castillo Hyrule, cerca de la señal que apunta al camino al Rancho Lon Lon.



Poe 6
Busca el lugar en el que se cruzan los caminos hacia Valle Gerudo; el Poe está hacia el sudoeste de este punto, cerca del muro exterior de la Campiña de Hyrule.



Poe 7
Más o menos por la mitad izquierda de la Campiña de Hyrule, cerca de un árbol que hay al lado de los caminos que conducen a Valle Gerudo.



Poe 8
Sigue el arroyo que viene del oeste del Castillo Hyrule y verás al Poe flotando cerca de un seto que transcurre por su orilla.



Poe 9
En la parte inferior derecha de la Campiña de Hyrule verás un árbol verde cerca de un montón de plantas que puedes cortar. El Poe está por ahí.



Poe 10
Hay un bosquecillo de árboles marrones cerca del Poe 9, dentro del cual hay un pedrusco. Hacia el sudeste hay un árbol y ahí vive el último Poe.

¡EMBOTELLALO!

Las botellas son la respuesta a todas tus necesidades en Zelda. Bueno, al menos algunas (por ejemplo, no conseguirás ganar a Ganondorf limitándote a lanzarle tarros vacíos). Pero son muy importantes. Puedes meter dentro a hadas que restablecen tu salud, o guardar leche nutritiva del Rancho Lon Lon, o Fuego Azul, o incluso Poes. Y en todo Hyrule sólo hay cuatro lugares en que puedas encontrarlas. Aquí los tienes.



Botella 1
Como Link joven, cruza la puerta que queda a tu izquierda al entrar al Rancho Lon Lon. Aquí está Talon, y te propondrá un desafío que tiene que ver con pollos; encuentra sus tres súper cucos en 30 segundos y te dará una botella llena de leche restauradora.



Botella 2
En el Poblado Kakariko, busca a la mujer que hay cerca de la entrada al cementerio y que está cerca del corral de las gallinas. Ese corral es suyo, y ha perdido a todos sus cucos. Encuéntralos (lee Juega a la Gallinita para obtener más detalles) y te dará una botella como recompensa.



Botella 3
Cuando en los Dominios de Zora hayas conseguido la Escala de Plata (al sumergirte en la cascada y recoger las rupias), ve al Lago Hylia. Hay una botella que contiene una nota en el lecho del río, al lado de la mampostería en ruinas. Dale la nota al Rey Zora y quédate con la botella.



Botella 4
Cuando ya hayas recogido a los diez Grandes Poes para el comerciante de fantasmas del cuartel, tu recompensa será la cuarta y última botella. Es fácil, ¿no?

JUEGA A LA GALLINITA

Uno de los subjuegos más divertidos de Ocarina of Time es el de la recogida de cucos para la angustiada señora de la aldea Kakariko. Además, deberás utilizar el «truco del pollo» secreto, que es una pasada; aguanta un cuco por encima de tu cabeza y salta desde un lugar alto; el cuco empezará a revolotear y podrás aterrizar con toda suavidad. Qué caña. Cuando hayas pillado a un cuco, sólo tienes que llevarlo al gallinero y meterlo dentro.







Cuco 1

Más fácil imposible. Verás al primer cuco en cuanto entres en el Poblado Kakariko, al lado de la puerta.





Cuco 2

El segundo cuco está paseando cerca del gallinero y su preocupada dueña. Sin embargo, no lo metas todavía en el corral, ya que lo necesitarás para hacerte con el tercer cuco.





Cuco 3

Esa casa a medio acabar está atravesada por una pequeña plataforma a la que no puedes llegar y en la que hay un cuco. Utiliza el truco del pollo con el cuco 2, mete a uno de los dos cucos en el corral y quédate con uno para hacerte con el cuarto cuco.





Cuco 4

Desde la plataforma que hay delante de la puerta del molino, utiliza el truco del pollo para pasar sobre la valla hacia esa zona de la derecha a la que no puedes llegar de otro modo. El cuco 4 está pululando cerca del agujero (que conduce a una gruta secreta).





Cuco 5

Desde el cuarto cuco, sube por la escalera que te llevará a la parte trasera del molino. Ahí arriba hay un cuco (aunque no sabemos cómo demonios ha llegado hasta ahí).





Cuco 6

Cerca de la puerta que conduce al Sendero de la Montaña de la Muerte (donde está el guardián al que le diste la Máscara Keaton), encontrarás a otro cuco revoloteando y cacareando.





Cuco 7

El último cuco está bastante escondido. Pero no lo suficiente como para no encontrarlo. Busca el cajón que hay al lado de la pared que está enfrente del edificio que aloja a los niños malditos de Skulltula. Rueda contra el cajón para liberar al último cuco.

DUDAS ZELDICAS

Todo lo que querías saber sobre el Mejor Juego del Mundo y te has atrevido a preguntar.



P Ya he encontrado el primer medallón en el Templo del Bosque y he ido a por el segundo a Death Mountain Trail, pero me quedo atascado en la entrada del cráter: sale una cuenta atrás y, cuando llega a cero, me matan. ¿Qué tengo que hacer?

R La cuenta atrás es el tiempo que puedes aguantar el calor, y depende de los corazones de vida que tengas. Lo que necesitas es un traje especial para el calor (la túnica roja), y te la dará el hijo de Darunia, que está rodando constantemente en el piso central de la Ciudad de los Gorons. Tienes que tirarle una bomba y ésta ha de explotar justo a su lado. Entonces, aturdido, dejará de rodar y hablará contigo. Cuando sepa que eres el Héroe del Tiempo que ayudó a su padre siete años atrás, te dará una túnica roja. Al mismo tiempo, se abrirán dos puertas en el piso inferior: la de la tienda y la de la sala del trono de Darunia. En la tienda puedes comprar una túnica roja si pierdes la que te ha dado el hijo de Darunia —cuyo nombre será el mismo que el tuyo, porque su padre le bautizó así en tu honor—, y en la sala del trono hay una entrada secreta al Cráter de la Montaña. Mueve el trono vacío de Darunia hacia atrás y verás la entrada de un túnel. Entra (con tu nuevo traje) por allí. La otra entrada a la que te refieres, en realidad sólo sirve para recoger una pieza de corazón que hay escondida justo en medio del precipicio.



P Estoy en el Templo del Agua y no puedo llegar hasta la habitación donde está la llave del jefe porque está cerrada. Ya he conseguido todas las llaves normales menos una, que es la que necesito para entrar en la habitación en la que está la llave del jefe. ¿Qué tengo que hacer para llegar hasta la última llave normal, si ya tengo todas las demás puertas abiertas y ya he conseguido el gancho largo?



R Tienes que volver a la habitación en la que encontraste el gancho largo. Detrás del baúl en el que estaba el gancho hay un bloque en el suelo con el símbolo del sol. Ponte al lado del bloque y toca la Canción del Tiempo para que desaparezca. Ahora baja por el agujero para llegar a una sala subterránea con agua. Avanza esquivando en lo posible los torbellinos de agua —morirás varias veces— y encontrarás el baúl con la llave normal que te falta, que está detrás de una celda. Sube a la plataforma de la izquierda, dispara al ojo de la pared de la derecha para abrir la celda y salta hasta el baúl. Recoge la llave y sal por el pasillo que hay tras el baúl. Llegarás a la parte alta de la sala con la estatua del dragón. Desde allí, sal y ve a por la llave del jefe (que está en la estancia cerrada que ahora puedes abrir con la llave normal).

P Me he quedado atascado en el Templo de Fuego. Desde el laberinto, he conseguido bajar la cortina de fuego para pasar a la sección en la que hay una puerta, pero al acercarme a la puerta he visto que era de las que te atacan. Ahora la cortina de fuego ha vuelto a subir y no sé cómo salir de donde estoy. ¿He hecho algo mal?

R No, no has hecho nada mal. Lo que pasa es que, a diferencia del resto de las «puertas que atacan», ésta es la entrada a un corredor. La única forma de acabar con ella para que te deje pasar es tirándole una bomba. A nosotros también nos costó un buen rato dar con la solución...

P Estoy en el interior de Jabu-Jabu y no sé qué tengo que hacer con Ruto ni con los agujeros del suelo. ¿Y cómo puedo pasar por los pasillos con esas «paredes» que dan calambre?



R Vaya, esto no es muy difícil de hacer pero sí de explicar... Vamos a ver: cada uno de los agujeros de la sala central superior va a parar a una de las plataformas de la sala central inferior. A veces tendrás que dejarte caer por un agujero u otro según la plataforma a la que quieras llegar de la sala inferior. Tienes que encontrar a Ruto, que está en la sala central inferior, y hablar con ella. Al principio te dirá que la dejes en paz, pero si insistes, se sentará en el suelo y te concederá el dudoso honor de llevarla en brazos. Súbela en volandas y ve por el pasillo que tienes justo detrás. Al final, baja, lánzala al otro lado de la sala, acciona el interruptor para que suba el agua, sube a la parte en la que está ahora Ruto, recógela de nuevo, sigue, sube en la plataforma-ascensor y ve con ella en brazos hasta la zona de pasillos con «paredes que dan calambre». Verás que cada vez sólo puedes entrar en una sala (la que no tenga «pared de calambres»), a veces usando a Ruto como «pesa» sobre un interruptor. Tienes que encontrar el bumerán para acabar con los tentáculos de cada sala. Al acabar con un tentáculo, se eliminará una «pared de calambres», podrás pasar, eliminar otro tentáculo, pasar, eliminar otro tentáculo, etc.





Ruto desaparecerá cuando menos te lo esperes y te echará en cara haberla dejado sola, pero podrás encontrarla siempre donde la recogiste por primera vez. Bueno, siempre menos cuando el monstruo se la lleve...

P En el Castillo de Gannondorf, donde hay que desactivar seis campos de fuerza, no consigo entrar en la habitación del símbolo amarillo (la cámara de la luz) porque hay un bloque de piedra enorme que me lo impide. ¿Cómo puedo mover o destruir ese bloque?

R Tienes que superar primero la cámara de las sombras, que está justo al lado. Con la ayuda de la Lente de la Verdad, encontrarás los Guantes de Oro. Estos guantes te permitirán levantar el bloque que no te deja pasar a la cámara de la luz. No olvides usar estos guantes para quitar también la enorme roca que tapa la entrada a la última Great Fairy del juego, que está junto al castillo. Lo que te dará te será muy útil para el enfrentamiento final contra Gannondorf.

P Estoy en el Castillo de Gannondorf, en la cámara de fuego. Hay una enorme sala en la que tengo que recoger cinco rupias plateadas, pero sólo consigo alcanzar tres. La cuarta está en una plataforma a la que no







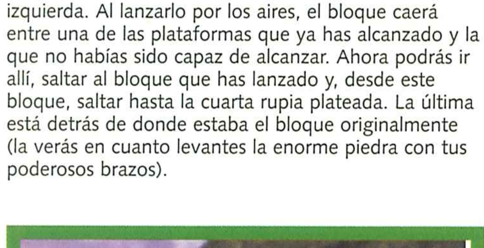


llego de ningún modo y la quinta no la veo. ¿Dónde están las dos últimas y cómo puedo alcanzarlas?**

R Efectivamente, las primeras tres son muy fáciles de encontrar y recoger, pero las otras dos... Necesitas los Guantes de Oro (lee la respuesta a la duda zéldica anterior) para mover el bloque que hay en la pared



izquierda. Al lanzarlo por los aires, el bloque caerá entre una de las plataformas que ya has alcanzado y la que no habías sido capaz de alcanzar. Ahora podrás ir allí, saltar al bloque que has lanzado y, desde este bloque, saltar hasta la cuarta rupia plateada. La última está detrás de donde estaba el bloque originalmente (la verás en cuanto levantes la enorme piedra con tus poderosos brazos).





P Ya he visitado a cuatro Great Fairies: dos en la Montaña, una al lado del Castillo de Hyrule y otra en el Desierto, pero ¡todavía no he conseguido la magia llamada «Farore Wind»! Y tampoco las Flechas de Hielo. ¿Dónde están?

R Conseguirás las Flechas de Hielo en Gerudo. Cuando hayas rescatado a todos los albañiles y hayas combatido a las Gerudo, una de ellas te dará un «pase» para acceder al campo de entrenamiento. Si superas esta minimazmorra, obtendrás como recompensa las preciadas flechas. La mala noticia es que, para superarla, necesitas los Guantes de Plata, que están en el Templo del Desierto.

El Viento de Farore te lo dará el hada de Zora, que está en el pequeño lago que rodea a Jabu-Jabu: busca una sección fuera del agua en la que hay varias rocas y vuélalas todas con bombas. Se abrirá el pasadizo y podrás entrar para obtener la utilísima magia verde.

P Estoy en la Montaña de la Muerte y no encuentro por ninguna parte el Brazalete Goron. ¿Dónde está y cómo puedo conseguirlo?

R El Brazalete es uno de los ítems que más guerra nos dieron de todo el juego: tiene que dártelo el Rey Darunia, pero no lo hará si tú no le das algo a cambio. Si hablas con algunos de los habitantes de la Ciudad Goron, descubrirás que al Rey le vuelve loco la música. Tócale una canción con la Ocarina y verás que es un Travolta de mucho cuidado. Por desgracia, tu canción no tendrá el ritmo que él está buscando, y te dirá que hasta que no vengas con una canción mejor no quiere saber nada de ti. Necesitas aprender la canción del Bosque. Ve allí (hay una entrada directa en la Ciudad Goron) y busca a Saria para que te enseñe la Canción del Bosque. Después vuelve a la Ciudad Goron, haz feliz a Darunia y él te recompensará con lo que mereces: el dorado brazalete, con el que podrás arrancar plantas explosivas del suelo.





P Por más que busco y rebusco, no encuentro a Saria, y tampoco el dichoso Templo del Bosque. ¿Dónde demonios están?

R Es fácil perderse en el Bosque Encantado, pero tampoco es para tanto, hombre... La ruta a seguir a partir de la primera zona (el lugar en el que apareces al entrar desde Kokiri) hasta la entrada al Laberinto del Bosque (que precede a la entrada del Templo del Bosque) es la siguiente: izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda, adelante, izquierda, derecha. Ahora sólo tienes que superar el laberinto, que está repleto de guardias, hasta llagar a la escalera que conduce al Templo del Bosque. Encontrarás a Saria cuando superes este Templo.

P ¿Dónde están las seis Great Fairies?

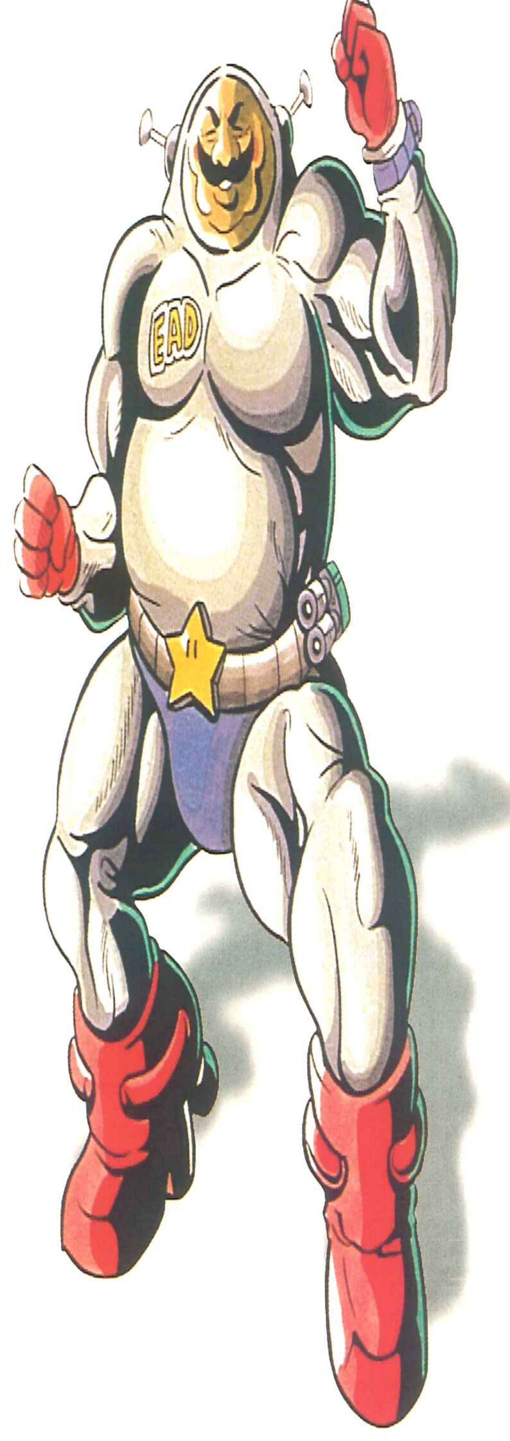
R Una en la cima de la Montaña de la Muerte, otra en el interior (en el Cráter), otra junto al Castillo de Hyrule, otra en el lago en el que está Jabu-Jabu, otra cerca de la entrada del Templo del Desierto (tras una grieta en una pared de roca) y otra más cerca de la entrada al Castillo de Gannondorf, tras un bloque gigante que sólo se puede mover con los Guantes de Oro.



¿Atascado? Déjate rescatar por nuestros expertos: remite tus preguntas a esta dirección, indicando el nivel y el momento del juego en el que te encuentras.

Dudas Zéldicas, Es Decir, S.L.
Ronda Universidad 7, 2° 3ª
08007 Barcelona

COMO...
ganar a los fantasmas del personal en
F-ZERO X



Este estupendo título de carreras de Nintendo es el juego ideal para las pruebas contra el crono. Gracias a su suave conducción, resulta idóneo también para competir con los amigos.

Pero en realidad, quienes animan el cotarro de verdad son los fantasmas del personal de Nintendo. Olvídate de los fantasmas de *Mario Kart 64*, esta vez la cosa va en serio. Todos los fantasmas parecen realmente imbatibles, pero no lo son. En esta guía incluimos trucos generales para los circuitos, además de los tiempos que consiguen los fantasmas del personal. Pero lo más importante es que tengas mucha paciencia. Te costará MUCHO vencerles, aunque dispongas de la guía.

CLAVES Y TRUCOS GENERALES

- *Los fantasmas del personal utilizan las mejores naves para cada circuito. Si quieres tener la más mínima oportunidad deberás hacer lo mismo.*
- *Como patines UNA sola vez, ya lo puedes dar por perdido. Los fantasmas del personal se harán con la cabeza de carrera y no podrás alcanzarlos. Vuelve a empezar.*
- *Cuando saltes, inclina el morro de tu nave de modo que pierda un tanto la horizontalidad. Con este truco conseguirás la máxima distancia y velocidad.*
- *La puesta a punto a la que aludimos se refiere a un punto de la escala. Por ejemplo, dos barras desde la derecha se refiere a la penúltima barra de la escala. Dos muescas quiere decir dos pulsaciones en esa dirección en el D-pad.*
- *Resulta esencial pulsar con rapidez dos veces Z o R al tomar curvas muy cerradas, sobre todo si vas a gran velocidad.*
- *Pulsa «L» al inicio de una carrera para mantenerte informado de la distancia que te separa del fantasma del personal.*

MUTE CITY — Nave: Twin Noritta

Puesta a punto: 2 desde la derecha, 2 muescas a la derecha

Tiempo Fantasma del Personal: 1'24"800

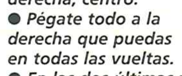


- *Toma las curvas tan cerradas como te sea posible.*
- *Pasa sobre TODOS los zippers del recorrido.*
- *Acelera cuando pases sobre las bandas de energía.*
- *Al tratarse de un trazado muy sencillo, no hay mucho que puedas hacer por mejorar, así que todo lo que hagas debe ser PERFECTO.*

SILENCE 1 — Nave: Twin Noritta

Puesta a punto: 2 desde la derecha, 2 muescas a la izquierda

Tiempo Fantasma del Personal: 1'17"800





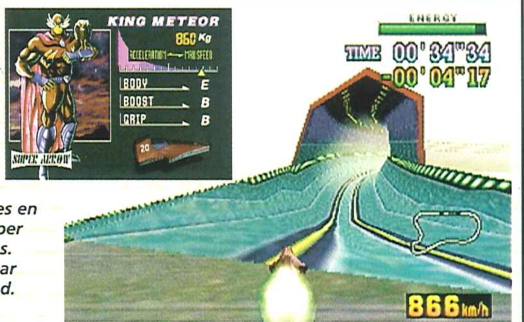
- *La secuencia que debes seguir para pasar sobre los zippers es: centro, izquierda, centro, izquierda, centro, derecha, centro.*
- *Pégate todo a la derecha que puedas en todas las vueltas.*
- *En las dos últimas vueltas, mantén pulsado Arriba cuando salgas del último zipper y acelera sobre el pico de la montaña. Así evitarás la caída.*
- *Utiliza el turbo siempre que puedas cuando vayas a por los zippers.*

SAND OCEAN Nave: King Meteor

Puesta a punto: 2 desde la derecha, 2 muescas a la izquierda

Tiempo Fantasma del Personal: 1'19"778

● *Al entrar en el túnel, hazlo por el lado derecho y sal por la linea amarilla cuando el circuito se endereza.*
● *No gires muy cerrado cuando pases sobre el primer zipper o patinarás.*
● *Pulsa el turbo dos veces en el túnel y ve a por el zipper en las dos últimas vueltas.*
● *Pulsa dos veces al tomar las curvas a alta velocidad.*



DEVILS FOREST Nave: Twin Noritta

Puesta a punto: 2 desde la derecha, 3 muescas a la izquierda

Tiempo Fantasma del Personal: 1'25"951



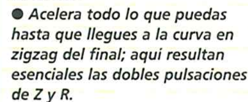
● Pulsa dos veces R para tomar la primera curva cerrada a la derecha y la segunda (después de la gran recta).
● Acelera al pasar sobre el cargador de energía en las dos últimas vueltas.
● Por último, para asegurarte la victoria apura todo lo que puedas en las curvas. Pulsa dos veces R para tomar la primera curva cerrada a la derecha y la segunda (después de la gran recta).
● Acelera al pasar sobre el cargador de energía en las dos últimas vueltas.
● Por último, para asegurarte la victoria apura todo lo que puedas en las curvas.

BIG BLUE Nave: King Meteor

Puesta a punto: 2 desde la derecha, 3 muescas a la izquierda

Tiempo Fantasma del Personal: 1'39"704

● *Hay un turbo en lo alto de la tubería que hay en la salida.*
● *Desde ahí ve a la izquierda, consigue dos más, ve a la izquierda a por el cuarto, a la izquierda a por el quinto, sigue subiendo hasta arriba para el sexto y quédate ahí para conseguir los dos últimos. Casi al final es fácil que patines, así que pulsa dos veces R si lo crees necesario.*
● *Acelera todo lo que puedas hasta que llegues a la curva en zigzag del final; aquí resultan esenciales las dobles pulsaciones de Z y R.*





PORT TOWN Nave: White Cat

Puesta a punto: 3 desde la derecha, 4 muescas a la derecha

Tiempo Fantasma del Personal: 1'39"927

● *Cuando hayas pasado sobre el primer zipper, pulsa dos veces Z y luego R en una sucesión muy rápida para poder superar la curva en S.*
● *Pulsa dos veces R en la curva que hay antes del hielo.*
● *Cuando tomes tierra después del salto, pulsa dos veces R para superar la curva con mayor rapidez y facilidad.*
● *Pasa sobre el zipper en la primera vuelta, ignóralo en las dos últimas y, en su lugar, acelera sobre las bandas de energía.*





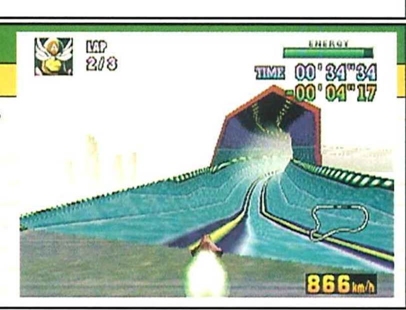
SECTOR ALPHA Nave: Lyttle Wyvern

Puesta a punto: 3 desde la derecha, 4 muescas a la derecha

Tiempo Fantasma del Personal: 1'26"107



● *Cuando llegues al primer recodo de la curva de salida, gira a tope a la derecha y pasa sobre el zipper.*
● *Cambia rápidamente hacia el lado izquierdo del circuito y quédate ahí hasta que llegues al túnel.*
● *Sal muy cerrado del túnel, y utiliza una doble pulsación de R si lo crees necesario.*



RED CANYON Nave: Blood Hawk

Puesta a punto: 2 barras a la izquierda desde el centro

Tiempo Fantasma del Personal: 1'21"917



● *En las zonas de aproximación, ve muy cerrado utilizando pulsaciones dobles de R.*
● *Cuando llegues a un salto en el que no hay un zipper cerca, acelera.*
● *Para poder adelantar al fantasma en las dos últimas vueltas, resulta VITAL que pulses dos veces Z y R.*

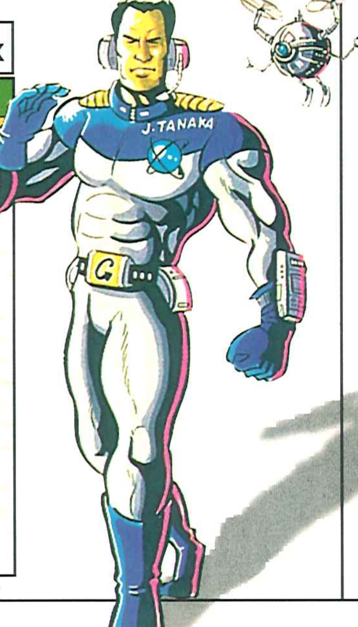
DEVILS FOREST 2 Nave: Blood Hawk

Puesta a punto: 3 desde la derecha, 4 muescas a la derecha

Tiempo Fantasma del Personal: 1'27"704



● *Cuando pases sobre el zipper del túnel, apunta bajo, y ve a por el siguiente zipper. Haz lo mismo con el último zipper.*
● *Cuando te acerques a la doble curva, pulsa dos veces Z y no perderás el control.*



MUTE CITY 2 — Nave: Twin Noritta

Puesta a punto: 3 desde la derecha, 1muescas a la derecha

Tiempo Fantasma del Personal: 1'24"074



● *Pasa sobre el salto en la primera vuelta y evítalo en las dos últimas.*
● *Martillea dos veces R después del túnel.*
● *Acelera sobre las bandas de energía, antes de tomar la última curva en S. Es muy fácil.*



BIG BLUE 2 — Nave: Red Gazelle

Puesta a punto: 3 desde la derecha desde el centro, 3 muescas a la izquierda

Tiempo Fantasma del Personal: 1'09"500





● Resulta esencial martillear dos veces al tomar las curvas, sobre todo en la curva de horquilla que hay tras el tramo del túnel, al lado de las barras de energía.
● No es necesario que pulses R dos veces al tomar la última curva en S tan cerrada que hay al final, justo después del túnel.
● Acelera todo lo que puedas justo después de la línea de salida en las dos últimas vueltas. Aquí es donde el fantasma puede pillarte.
● En este circuito resulta muy fácil patinar, así que ándate con ojito.

WHITE LAND — Nave: Twin Noritta

Puesta a punto: 2 desde la derecha, 3 muescas a la izquierda

Tiempo Fantasma del Personal: 1'45"063





● *Supera el túnel a la manera tradicional en la primera vuelta pero martillea dos veces en las dos últimas.*
● *Cuando llegues a las plataformas flotantes, inclina el morro.*
● *Sal acelerando de la segunda hacia la última para pasar volando sobre el bache y volver a aterrizar en el circuito con mayor rapidez. Ve a por las bandas de energía.*

FIRE FIELD — Nave: White Cat

Puesta a punto: 4 desde la derecha, 1 muesca a la derecha

Tiempo Fantasma del Personal: 1'27"496

● *Cuando salgas del salto, dirígete hacia el centro del circuito, justo después de la doble curva.*
● *Pisa el turbo en la montaña siguiente en las últimas dos vueltas. No te olvides del zipper que tienes en la subida.*
● *Mantén pulsado Arriba cuando pases sobre la cima de la última colina afilada, justo al final.*





SILENCE 2 — Nave: Blood Hawk

Puesta a punto: 4 desde la derecha, 1 muesca a la derecha

Tiempo Fantasma del Personal: 1'39"224

● *Te costará mucho vencer a este fantasma. Debes apurar todo lo que puedas en las curvas, excepto en el tramo de la grava.*
● *Acelera cuando subas la colina, o justo después de tomar una curva muy cerrada.*
● *Y, por último, prueba una y otra vez hasta que lo consigas.*



SECTOR BETA — Nave: Twin Noritta

Puesta a punto: 4 desde la derecha, 1 muesca a la derecha

Tiempo Fantasma del Personal: 1'39"224



● *Cuando salgas del túnel, no vayas demasiado deprisa o saldrás despedido hacia la hondonada.*
● *Cuando subas a la colina que hay justo después, ve a por la señal de EAD y salte durante un momento del circuito. Vuelve a dirigirte hacia el centro de la carrera para conseguir la velocidad máxima.*
● *Cuando cruces la línea a gran velocidad, ejecuta una doble pulsación de Z dos veces en una sucesión muy rápida.*

RED CANYON 2 — Nave: Blood Hawk

Puesta a punto: 2 a la derecha desde el centro

Tiempo Fantasma del Personal: 1'44"109



● *Otro fantasma duro de pelar. El mejor consejo consiste en no ir demasiado deprisa si no quieres salir despedido del circuito.*
● *En este circuito resulta MUY fácil patinar, así que debes tener mucho cuidado al acelerar.*



WHITE LAND 2 Nave: Twin Noritta

Puesta a punto: 2 desde la derecha, 3 muescas a la izquierda

Tiempo Fantasma del Personal: 1'16"543



● *Resulta muy fácil patinar en el semitubo, así que lo mejor que puedes hacer es no salir nunca de la parte llana del circuito.*
● *Puedes conseguirlo si no paras de correr en todo el rato.*
● *No dejes escapar ni un solo turbo. Para ganar los necesitarás todos.*
● *Utiliza el turbo siempre que puedas. Sobre todo en cuanto cruces la línea de salida.*

MUTE CITY 3 Nave: Hyper Speeder

Puesta a punto: 4 desde la derecha, 2 muescas a la derecha

Tiempo Fantasma del Personal: 1'49"688



● *Pasa sobre TODOS los paneles de salto. Puedes conseguir más velocidad si apuntas hacia el suelo.*
● *Cuando llegues a la recta, pasa sobre el zipper y dirígete hacia el panel de salto. Después acelera cuando estés a punto de llegar al segundo.*
● *Por último, pulsa Z dos veces para superar los últimos recodos que hay antes de la línea de meta.*



DEVILS FOREST 3 Nave: Night Thunder

Puesta a punto: 2 a la izquierda desde el centro, 5 muescas a la izquierda

Tiempo Fantasma del Personal: 1'23"455

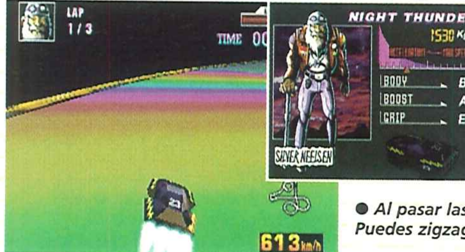


● *Lo mejor que puedes hacer es acelerar cuando subas la montaña, o cuando tomes una curva.*
● *No pares de pulsar dos veces Z para conseguir más agarre en las curvas.*

RAINBOW ROAD Nave: Night Thunder

Puesta a punto: 3 a la izquierda desde el centro

Tiempo Fantasma del Personal: 2'18"520



● *Otro de esos fantasmas complicadísimos. En la salida, sal de la carrera cuando desaparezca la barrera. Dirígete a la parte trasera del circuito para conseguir un acelerador de velocidad.*
● *Apura todo lo que puedas en las curvas.*
● *Al pasar las minas, ve por la ruta interior. Puedes zigzaguear entre ellas.*

SPACE PLANT Nave: Mighty Hurricane

Puesta a punto: 3 desde la derecha

Tiempo Fantasma del Personal: 2'12"800

● *Toma toda las curvas por dentro del tubo, ya que encima no hay ni un solo zipper.*
● *Sal con el turbo de la última colina que hay antes de la línea de meta y haz lo mismo con la siguiente.*





SAND OCEAN 3 Nave: Blood Hawk

Puesta a punto: Centro

Tiempo Fantasma del Personal: 1'39"921

● *Un circuito muy enrevesado. Pulsa dos veces al tomar todas las curvas para circular con mayor seguridad.*
● *Pasa sobre TODOS los aceleradores de velocidad.*
● *Utiliza el pequeño salto que hay en el túnel del final.*





PORT TOWN 2 Nave: Night Thunder

Puesta a punto: 3 a la derecha dedse el centro

Tiempo Fantasma del Personal: 1'57"513

● *Pulsa dos veces en todas las curvas excepto en el último tramo largo que hay antes de las bandas de energía.*
● *Sal acelerando de las curvas, pero ten cuidado con la curva en horquilla que hay justo después de las primeras bandas de energía.*





BIG HAND Nave: Blood Hawk

Puesta a punto: 2 a la derecha desde el centro, 5 muescas a la derecha

Tiempo Fantasma del Personal: 2'33"597



● *Ve en línea recta cuando cruces el tramo helado. El fantasma lo rodea y pierde tiempo.*
● *Sal acelerando de todas las curvas para mantener una velocidad decente.*
● *Ejecuta una doble pulsación dos veces cuando tomes las curvas para salir en mejor posición.*
● *Acelera una vez antes del primer tramo helado, y después vuelve hacerlo al salir.*





Hospital Lúdico del Doctor Vainilla

EL DOCTOR LE ESCUCHA

Una vez superada la epidemia de gripe, nuestro doctor se ha quedado sin trabajo. ¿Tienes algún problema con los juegos? Deja que el Doctor Vainilla te ayude con sus frías manos...

Dr. Vainilla:
Soy incapaz de recoger el recuerdo dorado del nivel Fat Bear Mountain de Sillicon Valley. Lo necesito para llegar al final. ¿Me puede echar una mano?
Hermenegildo, Tumbuctú

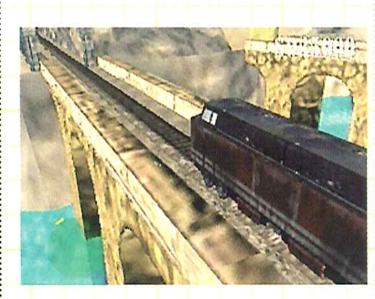
Tras rellenar su póliza contra accidentes laborales (ya sabes, muerte de un paciente en el quirófano; el doctor, por cierto, tiene ya bastantes penalizaciones), nuestro facultativo predilecto se pone al trabajo:



No creo que guste mucho esta pregunta a DMA, los desarrolladores. No puedes recoger el recuerdo porque hay un error de programación. El resultado es que el único modo de obtener la recompensa a todos tus trabajos con los recuerdos es utilizar este truco: Abajo, Arriba, Z, Lateral Izquierdo, Abajo, Izquierda, Z y Abajo.

Dr. Vainilla:
En Blast Corps hay algunos edificios que tengo que destrozar. Justo cuando llego al último se me acaba el TNT y no tengo tiempo de volver a buscar más. ¿Qué puedo hacer?
Esteban Almirez, Valencia

El doctor se guarda en el bolsillo esa receta que le ha encargado su amigo adicto a los laxantes y piensa en ello:



Por lo que recuerdo, tienes que poner el segundo contenedor de TNT en el tren y conducirlo a través de la entrada que creaste antes. Para el tren cerca de la cabeza de piedra y deja que explote. Como consecuencia podrás acceder a la J-Bomb. Úsala para los trabajos de demolición pendientes.

Dr. Vainilla:
He oído hablar de cuatro Citroëns secretos en V-Rally si alcanzabas una puntuación del 100%. Pese a haberla conseguido, no los he encontrado por ningún sitio. ¿Por qué?
Pepe Huerta, Murcia

Pese a estar limpiando la cera del estetoscopio, el doctor Vainilla te contesta raudo (y sin asomo de vergüenza):
Infogrames nos hizo llegar una versión casi acabada de V-Rally que contenía estos coches. Todo lo que tenías que hacer era obtener un 100%, como dices. La versión final carece de ellos. Cuando empezaron a producir los cartuchos en masa, esos secretillos se quedaron en la cuneta. Intentaremos averiguar por qué.

Dr. Vainilla:
Necesito su ayuda urgentemente: estoy con Zelda y ahora soy la versión adulta de Link. Cuando era jovencito, olvidé aprender la canción de la chica del establo. Ahora no puedo hacer que el caballo avance. ¿Qué hago?
Francisco Lunas, Madrid

Alucinando pepinillos y sin creerse nada...
¿Cómo se puede ser tan bobo? ¿No sabes que puedes moverte por los dos espacios temporales de Zelda a tu antojo? Te basta con volver al Templo del Tiempo y usar la espada. Si olvidas hacer algo cuando eres Link de joven, sólo tienes que volver atrás y resolverlo.

Dr. Vainilla:
No puedo obtener la primera llave Primagen en Turok 2. Porfa, porfa, porfa.
Álvaro del Valle, Sevilla

Nuestro doctor respira hondo, aspira y escribe:
Esto es complicado. Para obtener el Leap of Faith, ve al segundo nivel y encuentra la pluma. Cuando la tengas, llévasela al mago, que te la cambiará por el Leap of Faith. Ahora vuelve al primer nivel y encuentra el Portal. Justo al pasar la casa, encontrarás el Tek Bow y, cerca, la llave Primagen. El Leap of Faith hace que sea más fácil de obtener, pero también la conseguirás mediante saltos normales si te acercas al bloque y no dejas de botar.

Dr. Vainilla:
Nintendo América ha desvelado el secreto. ¡Puedes obtener el Triforce! ¿Me haría el favor de decirme cómo? Sé que necesito cien Skulltulas, pero ¿y luego?
Ángel Ruiz, Vigo

¡Otra vez no! Grita el ilustre galeno. Antes de precipitarse al vacío, explica:
Es un rumor de Internet. ¡No hagas ningún caso! No hay modo alguno de tener el Triforce en Zelda. Nintendo es fuente de falsos mitos en los noventa... ¿Recuerdas aquél que apuntaba la presencia de Luigi en Super Mario 64? Siento que no sea verdad.

Recortar y mandar

Diga treinta y tres...

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
Es Decir S.L.
Ronda Universidad 7, 2° 3°
Barcelona 08007

Buenos días, doctor

Sufro mucho. Mi problema es:

Me llamo ....

y vivo en ....

....

....

.... Código Postal ....

EL NUMERO DEL GADOLINIO

¿A que no sabías que el 64 es el numero atómico del metal gadolinio... ¿Ah, sí? ¡Menudo listillo! Veamos otros ejemplos de la importancia de esta mágica cifra en la historia de la Humanidad.

Este mes nos ponemos más literarios que nunca. Abril es el mes de los libros. El día 23 se conmemora la desaparición de dos de los mejores escritores de todos los tiempos: William Shakespeare y Miguel de Cervantes. Murieron el mismo día del mismo año (1616).

LA PALABRA NÚMERO 64...

...de *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*, escrito por Miguel de Cervantes Saavedra, es «de» (en la edición del Instituto Cervantes dirigida por Francisco Rico el año pasado). A buen seguro, es una de las palabras más utilizadas en la novela.

Tras el celebérrimo «En un lugar de la mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme», el autor enumera algunas posesiones del protagonista y nos describe su dieta (potajes, fiambre, lentejas...), que consumía tres cuartos de su hacienda. Es decir, que apenas tenía para comer. ¡Pobre don Quijote! De todos modos, dada su enjuta complexión, no creemos que la frugalidad afectase a su triste figura.

En su obra magna, Cervantes describe la locura de un hidalgo tras emplear demasiado tiempo leyendo libros de caballería. En su delirio decide salir al mundo a poner orden, como los protagonistas de las aventuras que con tanto afán ha leído. En estas andanzas le acompaña Sancho Panza, que es su contrapunto terreno, realista y cuerdo. Las correrías de ambos personajes sirven al autor para describir la vida de sus contemporáneos y para criticarlos.

Uno de los episodios más impactantes del libro es cuando se queman las obras que han provocado la chaladura del protagonista. Los intransigentes siempre han disfrutando con las piras literarias o demonizando los avances de cualquier tipo, especialmente si son de carácter lúdico.

¿Adivinas por dónde vamos? Hoy en día hay varios frentes abiertos: la violencia en los medios de comunicación, Internet y los videojuegos. Por supuesto todo esto se puede combinar, con lo que su pecado crece exponencialmente. Todos sabemos los problemas que ha tenido *Carmageddon* en su conversión a la N64 y los líos de Iguana para que *Shadowman* no pareciese un cuento de abuelitas. Seguro que algunas de las personas que te rodean esgrimen el argumento de la violencia para justificar sus reservas hacia los videojuegos. Y tus mayores, ¿cómo son de pesados?

Ay, que nos ponemos trascendentes. Pasa de los retrógrados y disfruta con la N64 y *El Quijote*.

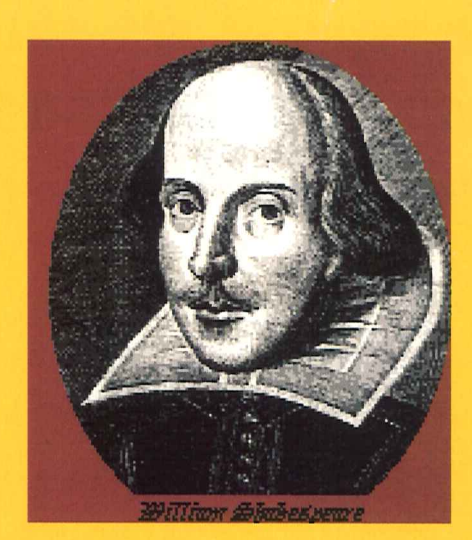
EN 1564 NACIÓ...

... en Stratford-upon-Avon William Shakesperare, el dramaturgo más famoso de la historia.

Pese a la gran cantidad de obras que dejó para la posterioridad, su vida privada es bien desconocida. Precisamente, una de las películas estrella de la temporada trata acerca de esto.

Tanto misterio hay alrededor de su figura que se ha llegado a decir que Willy sólo firmaba obras que componían otros (él no era más que una especie de marca registrada) o que a principios de su carrera publicaba bajo dos nombres (hasta que el segundo *murió*, momento en el que la calidad de sus obras mejoró). Suposiciones y rumores.

De William Shakespeare se ha dicho que es el mejor guionista de la historia. ¿Cuántas obras maestras del séptimo arte se han basado en sus dramas y comedias? Adaptaciones literales, libres, obras inspiradas en... El influjo del literato inglés es inconmensurable. El adjetivo



shakespeariano es sinónimo de calidad.

Y ahora mezclemos los dos párrafos anteriores con nuestra consola favorita. A ver...

¿Quién es el mayor genio de los videojuegos hoy en día? ¡Tachán! ¡Shigeru Miyamoto! ¿Y qué suposiciones y rumores corren por ahí? Que él no crea todos los juegos que firma. Que en Nintendo trabajan un ingente número de diseñadores, artistas y desarrolladores que preparan lanzamientos y que él no tiene que ver con todas las obras maestras que se le atribuyen... Habladurías.

¿Qué tienen *Mario 64* o *Zelda*? Vida, ritmo, entretenimiento. Buenos argumentos.

Y ahora la propuesta de *Magazine 64*. ¿Por qué no crear un juego basado en una obra de Shakespeare? ¿Te imaginas un juego con *aliento shakespeariano*? Desde luego, en sus obras hay ingredientes de sobras para hacer un videojuego de éxito arrollador. El Bien y el Mal. Luchas a muerte. Amores imposibles. El Poder. La Ambición. Risas. Violencia.

No nos lo podemos imaginar... A ver si alguien se pone a ello.

Emilio, de Albuixech (Valencia), nos explica una anécdota de peso:

«Nicky Peirce, la ganadora del concurso "Super Delgada del Año", era una mujer obesa hasta que se puso a régimen poco antes de su boda. Perdió ¡64 kilos!»

Si se te ocurren más pruebas de la relevancia histórica del número 64, escribe a El número del gadolinio, Es Decir, S.L. Ronda Universidad 7, 2° 3ª 08007 Barcelona.

CUENTA,

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

Irreductibles

¡Hemos vueeeeelto! Sí, vuestra peor pesadilla: PABLO Y LETI. ¿A que os alegráis de leernos? Tenemos una buena noticia que daros: gracias a la pegatina de *Zelda* para la consola, os hemos perdonado lo de la rayita de *Banjo* (lo de la pegatina ha sido más original que cualquier póster).

Otra buena noticia es que ¡ya tenemos *Zelda*, la, la, laaaa! Oh, Link. Link de mis entretelas. Cuán perfecto es el universo que te rodea, el mundo que tu papá Shigueru creó en exclusiva para tu disfrute personal y el de los millones de nintenderos que saborean cada uno de tus 256 megas... Bueno, menos el mega nº 253, que es el de los textos en inglés. También nos habría gustado poder liquidar cucos con una recortada, desparramando borbotones de sangre sobre el césped de Kakariko's Village, pero en fin... En cualquier caso, *Zelda* es tan perfecto que hasta a nuestra madre le gusta (en serio).

Y ahora, por tan sólo por 20 latas de fabada asturiana, contestad a estas preguntas (promoción válida hasta fin de existencias):

1 ¿Cuándo sale *Conker*? Por cierto: en la fase Rusty Bucket Bay de *Banjo*, en la pared de un camarote, había una foto de Berry. ¿Se habrá enrolado Conker en la marina en vista de que su videojuego no ve la luz?

2 ¿Qué sabéis de *Smash Brothers*? ¡Confesad! Venga, majetes, decidnos cuáles son sus personajes, porfaaaaa...

Pd: Ahora os tenemos que escribir otra carta para el apartado de *Dudas Zéldicas*. ¡Queremos el arco! ¡Queremos el arcooo!

Pd 2: Somos débiles, no podemos esperar más: ¿dónde está el dichoso arco en *Zelda*?

Pd 3: ¿Alguien sabe cuánto son 0'3 francos suizos?

Pablo y Leti, Hyrule

En realidad lo de la pegatina fue idea de nuestro director, que un buen día dijo: «¿Creéis que si regalamos una pegatina de *Zelda* para la consola Pablo y Leti nos perdonarán lo de la rayita de *Banjo*?» Ya vemos que sí. ¡Tres hurras por el dire! (esto, por supuesto, lo ha escrito el dire).

1 Por desgracia, nos vamos a quedar sin las 20 latas de fabada asturiana: no tenemos ni idea de cuándo veremos a *Conker* por aquí. La última noticia que tenemos es que Rare había comenzado a retocarlo desde el principio. Por lo visto, lo que llevaban hecho se parecía demasiado a *Banjo*, y si hay algo que le guste a la gente de Rare es sorprender con cosas nuevas. En cuanto tengamos noticias frescas, os las haremos saber.

2 Muy pronto dedicaremos una *preview* a este originalísimo *beat 'em up*. Os adelantamos que los puntos se obtienen echando a los rivales fuera del ring, en vez de noqueándolos. Cuantos más golpes recibes, más fácil es que te echen de la lona. Puedes luchar en el aire con espadas, lanzar proyectiles, hacer volteretas triples.... Y todo esto con los entrañables personajes Nintendo de toda la vida. Imaginaos que pueden darse de piños hasta cuatro jugadores simultáneamente. Fantástico, ¿eh?

En cuanto a la Postdata... Venga, vale. Éste no es el apartado adecuado, pero haremos una excepción: el arco está en la segunda mazmorra, el Templo del Bosque.

0,3 francos suizos equivalen a 1,9 coronas suecas.

CUENTA, CUENTA...,
Magazine 64, Es Decir, S.L.,
Rda. Universidad nº 7, 2º 3ª
08007 Barcelona

Rare, Capcom y cuatro megas más

Hola, me llamo Jorge, tengo 21 años y afortunadamente soy poseedor de una N64. Me gustaría saber unas cuantas cosas:

1 ¿Qué se sabe de *Donkey Kong 64* y *Resident Evil 64*?

2 ¿Qué nuevos juegos serán compatibles con la expansión de memoria? ¿Se podrá utilizar esta expansión para algo más, además de para aumentar la resolución de la imagen?

Jorge C. Lago, Galicia

1 De *Donkey Kong 64* no sabemos apenas nada. Rare ha confirmado el mes pasado su existencia, aunque los rumores sobre él llevaban muchos meses circulando por Internet. Al parecer, está tan avanzado que Nintendo lo lanzará a finales de año, aprovechando la campaña de Navidad. Estará ambientado en escenarios totalmente tridimensionales, y contará con todos los ingredientes del fabuloso *Donkey Kong Country*: plataformas, velocidad, alguna que otra carrera, ítems por todas partes, caminos alternativos... Seguiremos tirando de la lengua a la gente de Rare.

En cuanto a *Resident Evil 64*, por si aún quedan dudas, no existe ni existirá. Al

CUENTA...

menos por ahora, hasta que Capcom diga lo contrario. Y todo apunta a que no lo hará...

2 *Shadowman* y *Perfect Dark*, que sepamos, aunque ponemos la mano en el fuego con Nintendo y Acclaim: seguro que todos sus cartuchos a partir de ahora funcionan con el Expansion Pak.

En principio, el Expansion Pak sirve para muchas cosas, lo que pasa es que aún no se han utilizado. Además de la mayor resolución, podrá utilizarse para aumentar la velocidad de cuadros por segundo, para generar escenarios más grandes, para crear juegos más interactivos... Las posibilidades son muchas. Tendremos que esperar un poco para ver los resultados.

Me loé pasao, me loé pasao...

Hola, Magazineros. Quería preguntaros algo sobre el magnífico *Zelda*. Como bien decís, ¡ES MARAVILLOSO! Pero... fácil. Hace unas semanas que me lo compré, y ya me lo he pasado. Buenos gráficos, variedad de escenarios, es muy grande y divertido... No le falta nada, pero me ha parecido fácil (y muchos amigos míos piensan lo mismo). De todas formas, hay un par de cosas que no entiendo: ¿cómo diablos se descongela el Dominio de Zora? No sé cómo hacerlo. Y cuando destruyes (a lo bestia) a Gannondorf, en el Castillo de Gannondorf (al final del juego), ¡no puedo grabar la partida! Después de la secuencia final, Zelda y Link se quedan mirando y, si esperas, se escuchan canciones, pero no pasa nada. ¿Cómo se graba? En cuanto le doy a un botón, vuelvo a salir al principio del castillo de Gannondorf. Explicádmelo, por favor... Seguiré escribiendo. ¡Felicidades por la revista!

Bart Simpson, Llica Dámunt, Barcelona

Nos llegan constantemente cartas como la tuya, de gente que está segura de haberse pasado el juego cuando en realidad no ha visto ni la mitad. Lo que no conseguimos explicarnos es cómo conseguís entrar en el Castillo de Gannondorf sin el puente mágico de los Sages... ¿Cómo lo hacéis? En cualquier caso...

Zoras's Domain se descongela cuando acabas con el monstruo del Templo del Agua (Morpha). Si no has descongelado el Dominio de Zora, es que no has superado este Templo (la mazmorra más larga y complicada de todo el juego). Y posiblemente no has superado la mazmorra de Gerudo. Y en tal caso, no has conocido el Desierto, y las dos mazmorras más que hay al final de éste... ¡Te faltan un montón de cosas para acabar el juego! Sois muchos los que, pasados los siete años, vais directos al Castillo de Gannondorf y le matáis, pero eso no es, ni muchísimo menos, el final de *Zelda*. Lo será cuando hagáis todo en el orden correcto (con los seis talismanes de los Sages y las Flechas de la Luz). Tan sólo tenéis que mirar el mapa para saber a qué lugar debéis ir en cada momento. ¡Os quedan muchas semanas de juego a ti y a tus amigos!

Link tiene problemas

Hola, me llamo Link y os escribo para que, por favor, me digáis cómo limpiar el stick analógico del mando de mi N64. Cuando juego a joyas de la precisión como *GoldenEye*, el stick resbala y tengo serios problemas para apuntar. Por favor, es muy urgente. Felicidades y que cumpláis muchos más.

Link, Hyrule

Querido Link: Prueba con un trapo ligeramente humedecido en alcohol. De todos modos, quizás el problema esté en tu dedo, y no en el stick. Te recordamos que el plástico no suda... Puedes ponerte un pedacito de esparadrapo en la yema del pulgar, por ejemplo.

El Síndrome Valero

Tengo el mismo problema que el chico que os escribió en el número de enero, Roger Valero: en mi clase también todo el mundo tiene una PlayStation, y se pasan el día metiéndose conmigo porque yo tengo una N64. Estoy harto. A ver si se comen de una vez sus *Tomb Raider* y sus mandos «destroza-pulgares»... Bueno, al grano. Quiero que me aconsejéis, teniendo en cuenta su velocidad, gráficos, durabilidad y diversión, entre: *V-Rally 99*, *Off Road Challenge*, *Nascar '99* y, si podéis, también *GT World Tour* o *Roadsters 99*. ¿Pido demasiado?

Juan Antonio, Madrid

No, no pides demasiado, hombre. Pides más de lo que podemos darte, porque aún no hemos jugado a fondo a *Roadsters '99* ni

a *GT World Tour*, pero conocemos bien los otros tres. La única elección inteligente es *V-Rally*. *Off Road Challenge* y *Nascar '99* son dos verdaderos atentados contra la palabra «juego». Aléjate de ellos como de la peste. *V-Rally* es, todavía, el mejor juego de carreras de N64. Ya veremos cómo son *GT World Tour* y *Roadsters '99* (los dos tienen una pinta estupenda). ¿Has probado *Top Gear Overdrive*? También es fantástico, y ha pasado un poco desapercibido.

No es un juego de niños

Queridos amigos de *M64*: quería, antes de nada, agradeceros la noticia que os pedí hace algún tiempo sobre *Neon Genesis Evangelion* (la adaptación a videojuego de la que es, sin duda, la mejor serie de manga que he visto). Lo poco que he visto me ha seducido por completo: el juego respeta totalmente el aspecto de la serie, sus armas y sus robots, los cables que suministran la energía, los comentarios de Misato, Maya, Ritsuko... Gracias por ser los primeros en publicar información sobre esta maravilla.

Sin embargo, el trato que le habéis dado no me parece el adecuado. Cuando he visto como título «JUEGO DE NIÑOS» he puesto el grito en el cielo. *Evangelion* es, sin exagerar, la serie con el argumento más cuidado y original de cuantas existen. Estoy convencido de que la información que os han dado es muy, muy escasa. Puede que, resumido, el argumento parezca un poco infantil (robots gigantes que luchan contra monstruos para salvar el mundo, pilotados por niños de 14 años), pero os aseguro que la historia es mucho más profunda. No es una adaptación manga de los *Power Rangers* o de *Mazinger Z*, de verdad. Os agradezco mucho que hayáis publicado aquella noticia, pero no puedo soportar que ridiculicéis una serie de culto como *Neon Genesis Evangelion*.

Soryu Asuka (II)

Vaya, nos ha sabido muy mal tu carta. Es evidente que has malinterpretado el título que pusimos a la noticia de *NGE* en el *Cuenta Atrás* de nuestro número 13. Cuando decíamos «juego de niños» nos estábamos refiriendo a los protagonistas, que como tú mismo dices son jóvenes de 14 años. No había, ni de lejos, intención despectiva en aquel título. Más bien al contrario: creíamos que habíamos dejado claro que se trataba de un proyecto con un argumento enrevesado, complejo y completo. No nos queda más remedio que pedirte disculpas, a ti y a todos los lectores que hayan interpretado aquel título como algo despectivo: no era nuestra intención, de verdad. Nos encanta esa serie, y efectivamente es una de las más complejas y serias de cuantas han llegado a nuestro país. Mil perdones.

El Encuestador

Ésta es la primera vez que os escribo, a ver si publicáis esta carta. Quiero dejar algo claro sobre los usuarios de PlayStation. He preguntado a 50 personas por qué se han comprado o se comprarían una PlayStation y no una N64 y todos me han respondido lo mismo: porque se pueden piratear los juegos. Tan sólo un chico llamado Peponcio ha respondido que tiene una PlayStation porque sus juegos son mejores. Yo he intentado explicarle que el mejor juego del 97 fue *Mario*; el mejor del 98, *GoldenEye*, y el mejor del 99, *Zelda*, pero no se le mete en la cabeza. De todas formas, los otros 49 han reconocido la verdad. Nada más. Hasta luego y que sigáis así.

Antonio

Estamos convencidos de que, si todo los usuarios de N64 hicieran la misma encuesta a sus amigos, obtendrían más o menos los mismos resultados que tú. La posibilidad de comprar juegos a 1.000 pesetas (o menos) es la razón principal por la que la mayoría elige PlayStation. Si Sony pusiera solución al problema de la piratería y sus usuarios estuvieran obligados a comprar juegos originales, todo el mundo optaría por la mejor elección: Nintendo 64. Bueno, todo el mundo menos los llamados... «Peponcio».

¡Oh, padres del mundo!

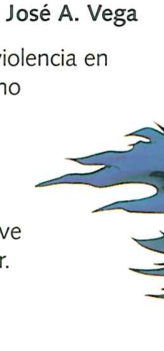
Alucino con *Turok 2*. A pesar de que el raptor que se ha comido la mitad de mis pantorrillas yace muerto ante mí, sigue sangrando con cada uno de mis disparos. Me cebo con él, vaciando mi cargador aunque ya está muerto. ¡Me ha costado tanto derribarlo! Con lo pequeños que son, es increíble...

La verdad es que, con la N64 que los Reyes Magos me han traído, el mundo del videojuego al que acabo de llegar me he hecho 10 años más joven. Cómo me desahogo después de una jornada de trabajo. Me olvido de las leyes, de la Constitución, de la moral, de la religión ¡y a exterminar bichos! Pero... un momento: ¿en qué me estoy convirtiendo? Estas dosis de ultraviolencia gratuita, ¿me transformarán en un tarugo futbolero incapaz de disfrutar de un espectáculo deportivo sin apuñalar a los seguidores del equipo contrario? ¿Seré a partir de ahora un maltratador de mujeres o de menores, ignorante de lo que es el cariño? ¿Pasaré de ser un ser civilizado y respetable a ser un defraudador, estafador o evasor de impuestos? ¿Dejaré de ser un ciudadano responsable que respeta el mobiliario urbano y que, como mi vecina, la de los rulos y la bata cutre, pone su perrito a defecar en las aceras de la urbanización? La verdad, ninguno de estos prototipos de impresentables creo que tengan mucha relación con el mundo de los videojuegos. Creo que la fuente de este tipo de violencia social no está en los videojuegos y que puedo seguir jugando sin problemas. Y como yo, también lo harán mis hijos, cuando los tenga. Eso sí, tendré la responsabilidad de hacerles ver la diferencia entre la realidad y la ficción. Mía es la responsabilidad de enseñarles a respetar a los demás, si quiero que ellos me respeten; y a no destrozar el mobiliario urbano, si no quieren vivir en un estercolero; y a disfrutar del cine y de la lectura, si no quieren ser unos ignorantes de cabezas huecas... ¡Pero esa será mi responsabilidad, y de nadie más! Para muchos resulta muy cómodo no cumplir con las obligaciones que derivan de la condición de padre o educador y culpar a los videojuegos, al manga o a los juegos de rol de que sus hijos o alumnos sean unos salvajes o unos dementes.

Bueno, después de esta charlita, un poco tostón, ya tengo la conciencia más tranquila. Permitidme que siga matando bichos (con lo sucios que están, una duchita de plasma no les vendrá nada mal). Hasta pronto.

José A. Vega

No es que la violencia en los videojuegos no tenga nada que ver con la violencia en la vida real, sino que sirve como catalizador. Hasta las personas más



pacíficas y cohibidas son capaces de soltar tacos en arameo cuando están al volante de un coche en un semáforo y el de delante tarda más de dos segundos en reaccionar ante la luz verde. Si, en lugar de descargar su estrés cuando conduce, esa persona se desahogara matando unos cuantos dinosaurios antes de salir de casa, estaría mucho más relajado.

Es verdad que, durante la partida, el jugador se pone nervioso, y experimenta sensaciones a veces desagradables, como la angustia, el miedo, la claustrofobia incluso... Pero todo eso sirve para descargar adrenalina. Después, cuando acaba de jugar, está más tranquilo, más relajado. Puede conducir mejor, dormir mejor, actuar mejor. Los videojuegos estimulan y ejercitan la atención y los reflejos, y además, sirven como balsámico para la violencia contenida o las frustraciones de la vida diaria. Uno no puede apuñalar vilmente a su jefe por mucho que le apetezca; pero si apuñala a dos o tres mil soldados rusos antes de salir de casa, su anhelo irrefrenable de exterminar a su superior en el trabajo será más leve y llevadero.

Lo que queda más que claro es que los videojuegos no son un detonante de violencia en la educación. Ojalá todos los padres y educadores del mundo viesen esto como tú.

Joanna & Co. por Pablo (Gandía)

Pulsión necrófila

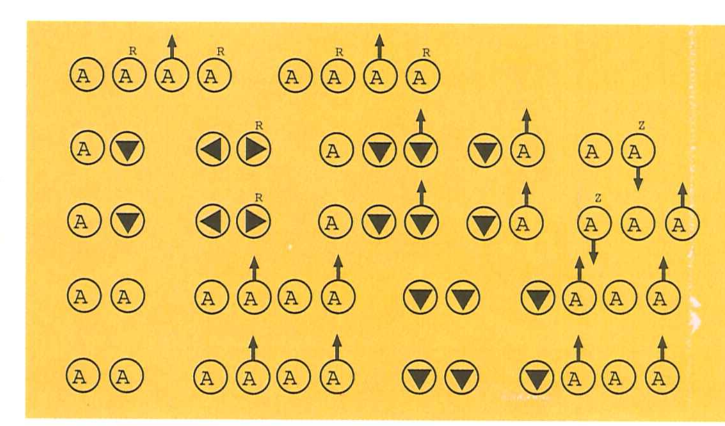
Hola. Un saludo a todos los componentes de la revista. Soy el Coyote, y quiero haceros una preguntilla: ¿Por qué en juegos como *GoldenEye, Turok*, etc. los adversarios muertos desaparecen a los pocos segundos? No lo entiendo. Me gustaría que, cuando volviera a pasar por ese lugar, los muertos siguieran allí.

Ten en cuenta que cada enemigo está construido por un montón de polígonos. Si la consola tuviera que mantener todos esos polígonos renderizados durante toda la partida, cuando hubieses matado a cinco o seis la CPU tendría tanto trabajo que los cuadros por segundo se reducirían a la mitad. Resultaría imposible llegar al final de un nivel.

Fíjate en los tiros de *GoldenEye*: en las paredes se quedan los agujeros de bala permanentemente, porque eso ocupa muy poco espacio en la memoria RAM, pero aun así, si disparas durante un rato en una pared, verás que los primeros agujeros empiezan a desaparecer, y que con cada nuevo agujero que haces, desaparece uno de los anteriores.

Ésta es otra de las cosas que se podrían solucionar con el Expansion Pak, por ejemplo. Los cuerpos de los muertos podrían permanecer en su sitio durante toda la partida y, además, servir como «señales» para saber por dónde has pasado y por dónde no en los escenarios más laberínticos. Es una de las cosas que más lectores sugirieron el mes pasado en la Investigación Especial Perfecto *Perfect Dark*. Ojalá Rare nos escuche.

Pablo, de Gandía, nos obsequia la partitura de *GoldenEye* para que la toques con la ocarina en *The Legend of Zelda*.



DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

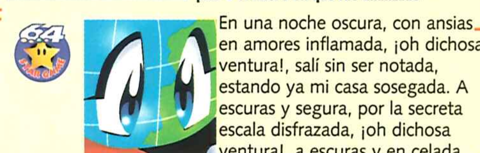
Entiéndeme

¡NUEVO! Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% 1 — Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

TRUCO Toma el cartucho y tiralo por la ventana sin dilación.

¡NUEVO! La ficha especifica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 los errores se pagan con una partida a MK Mythologies.

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO

1. ZELDA
2. SUPER MARIO 64
3. TUROK 2
4. GOLDENEYE 007
5. MYSTICAL NINJA

Títulos

1080° SNOWBOARDING

91% 4 — Nintendo ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11



Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

TRUCO *Escoge a Dion Blaster, selecciona una tabla de máxima flexibilidad y usa la posición de los pies «regular». Una combinación explosiva.*

ALL STAR BASEBALL

84% 3 — Acclaim ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 9

Gráficos en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

TRUCO *En All Star Baseball hay un montón de trucos. Introduce como nombre «PRPPAPLYR» y verás lo que pasa.*

BANJO-KAZOOIE

92% 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9



Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

TRUCO *Cuando estés bajo el agua, utiliza A para avanzar y B para recoger items. Ahorrarás tiempo (y oxígeno).*

BIO FREAKS

83% 3 — NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

TRUCO *Reserva los misiles rastreadores para cuando andes mal de salud y utilízalos desde detrás de un escondite seguro. ¡Nunca está todo perdido!*

BLAST CORPS

88% 5 — Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1

Carreras a todo trapo, multitud de vehículos, muchas explosiones, escenarios totalmente interactivos... Apto para todos los públicos. Por desgracia, es bastante corto.

TRUCO *Aparca junto a un edificio con la puerta de tu vehículo pegada contra éste. Si pulsas Z varias veces, la estructura explosionará.*

BODY HARVEST

91% 5 — Infogrames ● 10.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13



Un juego de tiros de primera con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

TRUCO *Cuando te enfrentes a un jefe, lo mejor es estar en un vehículo. Si eso no es posible, no dejes dar vueltas a su alrededor.*

BUCK BUMBLE

79% 2 — Ubi Soft ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un complicado sistema de control que no se corresponde con los gráficos de peluche del juego. Un buen juego, aunque abusa bastante de la niebla y le falta personalidad.

TRUCO *Cuando te encuentres rodeado, colócate de espaldas a una pared para reducir el campo de tiro enemigo (combina esto con B+A y serás invencible).*

BUST-A-MOVE 2



85% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

¿Un puzzles en 2-D? No: el cartucho más adictivo de Nintendo 64. No te aburrirás de él nunca. Jamás. Aunque sea en 2-D.

TRUCO *Aprende a jugar con el D-pad (la cruceta digital) y apuntarás con mayor precisión.*

BUST-A-MOVE 3 DX

87% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14

Aparte del modo para cuatro jugadores, es el Bust-A-Move de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

TRUCO *Si tienes una burbuja que no encaja, cuélgala de un grupo y resérvala para usarla más adelante en un combo.*

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

85% 2 — EA ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

TRUCO *Aumenta un poco la «velocidad del juego» para que tus deportistas respondan como es debido a los controles. ¡Mucho mejor!*

DIDDY KONG RACING

90% 4 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2

Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

TRUCO *Para conseguir una salida súper rápida, espera a que aparezca la señal «Get Ready». Cuando ésta se esfume, aprieta el acelerador, justo antes de «Go!». No es fácil.*

DUKE NUKEM 64

85% 4 · NSC/GTI ● 13.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

TRUCO
Recuerda que ya no puedes disparar contra las damiselas descocadas. Para liberarlas usa el botón Abrir (por defecto, el botón lateral derecho).

EXTREME G

87% 4 · Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1

Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

TRUCO
Prueba a teclear «fisheye» en la pantalla de nombre del jugador. Tendrás la sensación de estar en una pecera mientras conduces.

EXTREME G 2 (XG2)

87% 4 · Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

TRUCO
Si quieres saber lo que es ir rápido de verdad, juega en el modo Contrarreloj con una Honda Pantheon (con la vista en primera persona).

F-1 WORLD GRAND PRIX

91% 5 · Nintendo ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10



El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

TRUCO
Practica con la configuración por defecto. Después podrás desactivar la asistencia de la aceleración y, por último, la de los frenos.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

93% 2 · EA ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

TRUCO
Prueba el voleo alto (C-arriba) para buscar jugadores adelantados. Es más seguro que los pases rasos, pues evita los marcajes.

FIGHTERS DESTINY

85% 4 · Infogrames ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 3

Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

TRUCO
Cuando te quedes colgado al borde del cuadrilátero, en lugar de subir espera a que tu adversario se aproxime y pulsa A+B. «Ring Out!».

FORSAKEN 64

94% 4 · Acclaim ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7



El *shoot 'em up* futurista por excelencia. Un cartucho perfecto, aunque un tanto... «frío». «Poco humano». Pero perfecto.

TRUCO
Si superas un nivel en un tiempo récord y lo vuelves a jugar, la CPU te premiará con nuevos tramos antes inaccesibles.

F-ZERO X

85% 5 · Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12

El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

TRUCO
Después de elegir la nave, mueve un poco el cursor hacia «Max Speed». La velocidad aumentará un poco y la aceleración no se resentirá (si lo mueves mucho, sí).

GLOVER

83% 4 · Hasbro ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Una idea de lo más estrafalaria —los jugadores controlan una pelota y un guante— que se concreta en una aventura en 3-D difícil y trepidante.

TRUCO
Haz pausa y pulsa C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha, C-izquierda y C-derecha para jugar a través un objetivo de ojo de pez.

GOLDENEYE

94% 5 · Nintendo/Rare ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1



Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.



TRUCO
En Secret y 00 Agent, si disparas a los científicos... ¡sorpresa! Éstos responden con armas de fuego (peor sería una conferencia sobre antimateria).

GT 64

86% 4 · Infogrames ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7

Buenos gráficos y una conducción realista: Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

TRUCO
Evita derrapar en las curvas abiertas para no perder tiempo: si lo haces bien, tú no notarás la diferencia, pero la CPU sí.

ISS 64

92% 4 · Konami ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

TRUCO
Para los súper equipos: en la pantalla del título, mantén Z y pulsa Arriba, L, Arriba, L, Abajo, L, Abajo, L, Izquierda, R, Derecha, R, Izquierda, R, Derecha, R, B, A. Suelta Z y pulsa Start.

ISS '98

94% 5 · Konami ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10



Mejor que *ISS 64*, aunque no mucho. Imprescindible sólo si no tienes el cartucho anterior.

TRUCO
Si estás en posesión del balón, pulsa C-abajo y le inyectarás alegría a sus piernas. Genial para los equipos de primera línea.

KNIFE EDGE

88% 3 · Spaco ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

TRUCO
¡Recuerda! Usa los botones C para desplazarte de lado a lado. Muy útil cuando te topas con Giant Sock.

LEGEND OF ZELDA

99% 5 · Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12-13



El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

TRUCO
Si detectas a un enemigo con Z, el botón A te servirá para asestar un golpe (con salto) mucho más potente que los ataques con B.

LYLAT WARS

90% 5 · Nintendo ● 10.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1

96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

TRUCO
Consigue medallas de oro en todos los niveles para el modo Tanque y Expert con cuatro jugadores.

MARIO KART 64

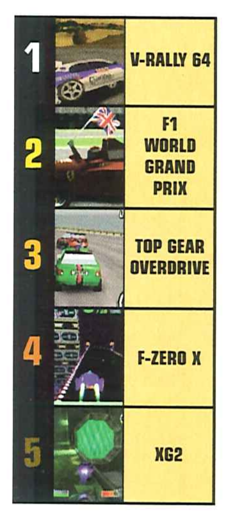
91% 5 · Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1



Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

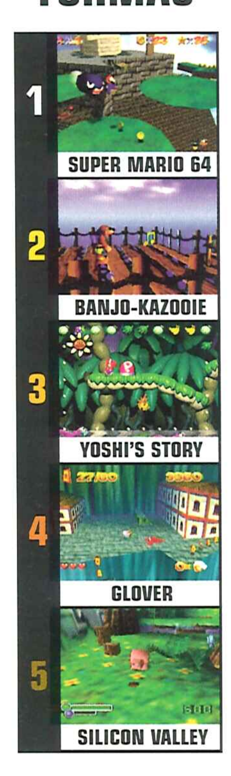
TRUCO
En la salida de la carrera, acelera justo antes de que la luz se ponga verde y saldrás embalado.

AMOS DEL ASFALTO



1	V-RALLY 64
2	F1 WORLD GRAND PRIX
3	TOP GEAR OVERDRIVE
4	F-ZERO X
5	XG2

LO MEJOR EN PLATAFORMAS



MISSION:IMPOSSIBLE

84% **3** Infogrames ● 9.990 ● 1 jugad. ● Pumble Pak ● En cart. ● Nº 10

Su mayor defecto es la mecánica de juego, lineal en exceso. El sistema de control y la IA también son muy pobres. Pudo haber sido una maravilla, pero…

TRUCO

Haz pausa en selección de misión y pulsa C-arriba, Izquierda en el D-pad, C-derecha, C-izquierda y C-arriba. Conseguirás un 7,65 Silencer con 30 balas.

MORTAL KOMBAT 4

84% **4** NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Pumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un *Mortal Kombat* decente y con gráficos poligonales. Su mecánica de juego y sistema de control son idénticos a los de todos los *MK*, pero su aspecto es fantástico.

TRUCO

Funcionan la mayoría de las fatalities de los anteriores MK. Escoge a Sub-Zero, traza un círculo con el stick en el sentido contrario a las agujas del reloj y pulsa A al final. Por ejemplo.

MYSTICAL NINJA starring GOEMON

95% **4** Konami ● 12.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5





Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos… Genial.

TRUCO

Para subir unas escaleras largas, pulsa repetidamente Saltar, y el muñeco aleteará con los brazos hasta llegar arriba.

NBA COURTSIDE

92% **5** Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 7





Espectacular y divertido. Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

TRUCO

Ve a la opción de «crear personajes» y edita unos cuantos «inútiles irreparables» para los equipos rivales.

PILOTWINGS 64

89% **5** Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

TRUCO

Las Birdman Stars se hallan en el parque de Nueva York, dentro de la cascada de Artic Island, en una cueva en Crescent Island y en la roca en forma de puente de Holiday Island.

RAKUGA KIDS

80% **4** Konami ● 0.000 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Un *graffiti 'em up* plagado de personajes simpatiquísimos. Roza la ñoñería, pero hay que reconocer que es muy divertido.

TRUCO

Si pulsas el botón lateral derecho y entonces Adelante o Atrás, tu personaje ejecutará su movimiento mágico.

ROGUE SQUADRON

94% **5** Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 0





Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

TRUCO

En los niveles en los que haya AT-ATs, ignora el radar y acaba con ellos antes de empezar con los objetivos. En algunos escenarios es la única forma de sobrevivir.

SAN FRANCISCO RUSH

87% **3** Acclaim ● 14.990 ● 1-2 jugad. ● Pumble Pak ● En cart. ● Nº 2

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un… ¿plataformas? Muy raro.

TRUCO

Para convertir tu coche en una mina, pulsa C-derecha, C-derecha, Z, C-abajo, C-arriba, Z, C-izquierda, ,C-izquierda en la pantalla de selección de coches.

SNOWBOARD KIDS

90% **5** Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Pumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4

A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

TRUCO

En las pistas fáciles, toma las curvas por la parte exterior; así no tendrás que ladear la tabla y no perderás velocidad. En las difíciles, haz un giro muy cerrado y frena a mitad de la curva.

SOUTH PARK

79% **3** NSC/Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 15

Un *shoot 'em up* en primera persona un poco monótono, pero la grandeza de la serie de televisión puede con todo. Qué lástima que aún no la emitan en nuestro país.

TRUCO

Teclea ALLWOMAN como password para obtener a Mrs. Cartman en el modo multijugador.

TOP GEAR OVERDRIVE

91% **4** Spaco ● 11.600 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13





Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64… después de *V-Rally 99*.

TRUCO

Completa las temporadas de espejo para acceder a los coches Taco, Nintendo Power y Hot Dog. Ah, y acaba todas las temporadas para el sexto circuito (secreto).

TOP GEAR RALLY

86% **4** Spaco ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Su suavidad es excelente, la multitud de opciones le confieren una vida larguísima y su modo multijugador es soberbio. Al principio parece incontrolable.

TRUCO

Completa las «temporadas» del juego y conseguirás (por ese orden) a Milk Truck, Helmet Car y Ball Car.

TUROK Dinosaur Hunter

91% **4** Acclaim ● 9.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*…, y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TRUCO

Al borde de una plataforma, la pantalla se desplaza hacia abajo. Salta aquí para cubrir la máxima distancia.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

95% **4** Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12



Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria...Imprescindible.

TRUCO

Acostúmbrate a apuntar siempre a la cabeza. De lo contrario, a partir del segundo nivel te quedarás sin munición enseguida.

V-RALLY 99

94% **5** Infogrames ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12



El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

TRUCO

Antes de usar el freno de mano para tomar una curva, gira un poco el stick. Si frenas antes de torcer, el coche perderá la tracción y resbalará hacia adelante.

WAVE RACE 64

90% **4** Nintendo ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● En cart ● Nº 1

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

TRUCO

Para conseguir una acrobacia con el helicóptero y 1.700 puntos, cuando esté sobre la rampa, haz un giro acentuado en dirección Izquierda/Arriba y mantén pulsado Abajo.

YOSHI'S STORY

86% **5** Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Nº 4

Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con… el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

TRUCO

Los melones azul claro son especiales: cada uno que recojas te otorgará cien puntos extra en la puntuación del nivel. Hay 30 en cada escenario.

AERO FIGHTERS ASSAULT
77% 1
Konami ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4
Si lo que buscas es un simulador de vuelo «realista», AA es lo único que encontrarás para N64... Pero no está a la altura de la consola.

AIRBOARDER 64
70% 2
Spaco ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 13
Un simulador de patinaje aéreo. Original y muy jugable, pero carente de emoción, velocidad y variedad. Aburre pronto.

BAKU BOMBERMAN
73% 1
Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Nº 1
El modo para un jugador no está mal. Donde falla es en la opción multijugador (el punto fuerte de sus antepasados). Meramente funcional.

BOMBERMAN HERO
75% 1
Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11
La imperdonable continuación de *Baku Bomberman* no solventa ninguno de los defectos de su antecesor. Más acción, saltos y velocidad, pero... los mismos fallos.

CHAMALEON TWIST
70% 2
Infogrames ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Nº 1
Ve por entornos 3-D con texturas algo simplonas dando lengüetazos cual camaleón loculeo. El modo para un jugador es poco adictivo, pero el de batalla es fabuloso.

CHOPPER ATTACK
82% 3
NSC/ GT ● 10.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11
Gráficamente, no ofrece nada que no hayas visto antes, pero toda su modestia visual se traduce en jugabilidad. Divertido como pocos, y muy rápido.

DARK RIFT
81% 1
Vic Tokay ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1
Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

DUAL HEROES
65% 0
Spaco ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7
Un juego de lucha un tanto peculiar: excelente captura de movimiento, jugadores virtuales, dos cámaras... Pero, ¡hasta Game Boy tiene gráficos mejores!

F1 POLE POSITION
81% 1
Ubi Soft ● 12.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1
Cuando a un juego de carreras le fallan los gráficos, las licencias sobran. *F1 PP* es bueno, pero no está a la altura de la N64. Una pena.

HEXEN
69% 1
NSC/ GTI ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak
Clon de *Doom* con trasfondo medieval. Resultón, pero con píxels como castillos. La única novedad en su conversión a 64 bits es la pantalla dividida para 4 jugadores.

HOLY MAGIC CENTURY
72% 3
Konami ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 14
Un RPG de lo más mediocre. Los tediosos combates aleatorios y la americanización de su argumento no le hacen ningún favor.

MACE: THE DARK AGE
81% 3
NSC ● 12.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1
Gráficos fabulosos y personajes con mucha personalidad. Fue mejor *beat 'em up* de N64 hasta que *Fighters Destiny* le arrebató la corona.

MADDEN 64
92% 3
EA ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2
Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol... americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MISCHIEF MAKERS
90% 3
Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1
El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MULTI RACING CHAMPIONSHIP
71% 1
Infogrames ● 13.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1
Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP
71% 1
Infogrames ● 13.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1
Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

NBA HANGTIME
75% 1
Acclaim ● 13.990 ● 1-4 jugad. ● En cart.
Superado por *NBA Pro* y, más tarde, aplastado por *NBA Courtside*, el pionero del baloncesto en los 64 bits ya no es más que un lejano recuerdo.

NBA JAM '99
83% 4
Acclaim ● 10.900 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5
Si bien no puede plantarle cara a *NBA Courtside*, su calidad es más que aceptable.

NBA LIVE 99
64% 2
EA ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14
Le faltan los movimientos de *Courtside* y el sentido del humor de *Jam*. Un título de baloncesto de atractivo más bien discreto.

NBA PRO '98
82% 2
Konami ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 5
La sensación de tridimensionalidad es casi nula, y el sistema de control resulta complicado. *NBA Courtside* es mejor en todos los sentidos.

NFL QUARTERBACK CLUB '98
89% 3
Acclaim ● 13.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2
Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98
84% 3
Acclaim ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 4
Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de *Olympic Hockey 98* y *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*.

OLYMPIC HOCKEY 98
84% 1
NSC/GTI ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 8
Un arcade clásico: rápido, difícil, divertido... La animación es excelente. Ideal si buscas un cartucho de deportes con un buen modo multijugador.

QUAKE 64
79% 3
NSC/GTI ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6
Divertido y muy sangriento. Lástima que todos los escenarios sean iguales y la mecánica de juego monótona... Parece un chiste malo comparado con *GoldenEye*.

ROBOTRON 64
80% 2
NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 9
La versión tridimensional de la clásica recreativa con el mismo nombre. Un cartucho para nostálgicos. Adictividad en estado puro. Nada más.

SHADOWS OF THE EMPIRE
78% 2
Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1
Cada pantalla es un juego completamente diferente, aunque por desgracia la mitad de ellos son insoportables... Vale, también hay niveles fantásticos, es verdad.

SPACESTATION SILICON VALLEY
83% 3
TAKE 2 ● 11.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 13
Tremendamente simpático, pero aún más complicado. Su aspecto colorido y casi infantil no se correponde con sus puzzles imposibles y su retorcida mecánica de juego.

STARSHOT: SPACE CIRCUS FEVER
78% 2
Infogrames ● 9.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13
Demasiado difícil y con constantes reducciones bruscas de cuadros por segundo. Menos acción de la que se espera y una cámara terrible.

SUPER MARIO 64
96% 5
Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1
El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

TETRISPHERE
73% 3
Nintendo ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 4
Estuvo bien mientras duró... pero *Wetrix* es más divertido. Deshacer una a una las capas de una «cebolla poligonal futurista» resulta demasiado complicado.

WAYNE GRETZKY'S HOCKEY
75% 3
NSC/GTI ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak
Un juego de hockey. No hay más comentarios... Bueeeno: es muy divertido, especialmente por su modo multijugador. ¿Vale? Pues no hay más comentarios.

WCW VS NWO
82% 3
Konami ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6
Un cartucho largo, completo y variado. Tipos duros en mallas de colores atizándose de lo lindo durante asaltos interminables.

WETRIX
81% 3
Infogrames ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 6
Puzzles de temática geológica. Edifica montañas y crea lagos en un recuadro. Casi tan complicado como divertido.

WWF WARZONE
85% 4
Acclaim ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 10
Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono...

DE TIROS LARGOS

1

TUROK 2

2

GOLDENEYE 007

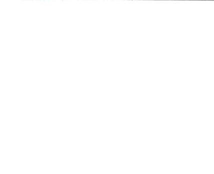
3

FORSAKEN 64

4


ROGUE SQUADRON

5


BODY HARVEST



64 DIRECTORIO

¡Suscríbete!

a Magazine 64 y participa en el sorteo de 5 cartuchos de

F-1 WORLD GRAND PRIX

GANADORES DE UN CARTUCHO DE F-ZERO X:
David García Campos (Barcelona)
Paco Caravaca Portillo (Murcia)
Miguel Ángel Peralta Arroyo (Madrid)
José Luis Serena Barriuso (Bilbao)
Jorge Fernández Rua (Madrid)

Sorteo el 19 de abril de 1999

(Los cupones recibidos después de esa fecha participarán en la promoción de suscripción de nuestro próximo número).

O. PANIS 14
PROST
3
0'24.34

Deseo suscribirme a Magazine 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....
Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
❑ Tarjeta de crédito.
❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
Calle: .... N.°: ....
Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....
Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A.:

Firma del titular:

.........., a .... de .... de 199 ....
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



GUIA DE COMPRAS 64



GAME SOFT.
SONY-NINTENDO-SEGA-PC
VIDEO JUEGOS Y VIDEO CONSOLAS
COMPRA-VENTA-INTERCAMBIO Y ALQUILER
TENEMOS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
GRAN STOCK EN JUEGOS DE SEGUNDA MANO
C/ TRES CRUCES, 6 METRO GRAN VÍA
TELÉFONO (91) 522 32 44
NUEVA TIENDA EN:
C/SIERRA DEL CADI, 3.
TELEFONO 91/477 59 81
ZONA VALLECAS (METRO PORTAZGO)
ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS
MADRID ENVÍO A DOMICILIO
RECORTA ESTE ANUNCIO Y PRESENTÁNDOLO, EN CUALQUIERA DE NUESTRAS TIENDAS OBTENDRÁS UN DECUENTO DE 600 PESETAS EN CUALQUIER COMPRA.



FALCON SOFT
"TRABAJAMOS POR UNA COMPRA DE CALIDAD"
COMPRA - VENTA - INTERCAMBIO
NINTENDO SONY SEGA PC DVD-VIDEO
CONSOLAS, VIDEOJUEGOS, ACCESORIOS, PELICULAS DVD
ENVIO URGENTE EN 24 HORAS PARA TODO EL TERRITORIO NACIONAL
Además de obtener un buen precio, podrás ser miembro del club de forma totalmente gratuita, con obsequios, sorpresas y un catálogo totalmente actualizado...
te damos asesoramiento especializado sin compromisos
Telf.: 952 80 60 50

Si está interesado en anunciarse en esta sección solo tiene que llamar a los siguientes teléfonos:

Madrid 91 372 87 80
Barcelona 93 254 12 50

GAME OVER

ESPECIALISTAS EN DRAGON BALL Z Y GT

- VIDEO JUEGOS, CONSOLAS, CROMOS
- NINTENDO
- PLAYSTATION
- SUPER NINTENDO
- NEO GEO CD Y CARTUCHO
- PC ENGINE
- GAME BOY
- DRAGON BALL FINAL BOUT P/S
- METAL GEAR SOLID P/S
- VIDEO JUEGOS DE ROL (RPG)
- MERCADO DE SEGUNDA MANO
- ACCESORIOS PARA CONSOLAS
- ENVIOS A TODA ESPAÑA

C/Teodora Lamadrid, 52-60 08022 Barcelona Tel y Fax: 93/418 59 60 (junto plaza Bonanova)



GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
Plaza Miguel Hernández, 2
Apartado de Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante)
965 71 80 79
965 70 38 35
no busques más
tenemos TODAS las
ULTIMAS NOVEDADES
al MEJOR PRECIO
MICROMACHINES
NINTENDO64
Micro Machines
64 TURBO
PAL VERSION
UNA CARRERA EN MINIATURA!
BEETLE RACING
NINTENDO64
BEETLE ADVENTURE RACING
PAL VERSION
ME HA ADELANTADO UN ESCARABAJO!
MONACO GP 2
NINTENDO64
MONACO GRAND PRIX
PAL VERSION
COMPITE CON LOS MEJORES DEL MUNDO
QUEST FOR CAMELOT
GAME BOY COLOR
Quest for Camelot
PUEDES SALVAR EL REINO DE CAMELOT?
POWER QUEST
GAME BOY COLOR
Power Quest
SUNSOFT
DERROTA A TUS ENEMIGOS
ALMERIA
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
ASTURIAS
• OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D - Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 629 50 99 25
BALEARES
• IBIZA: C/. Vía Púnica, 5 - Tel. 971 39 91 01
MALLORCA
• MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 - Tel. 971 84 50 11
BARCELONA
• C/. Nicaragua, 57-59 - Tel. 934 10 55 95
• C/. Begur, 38 - Tel. 934 31 62 34
• Gran Vía, 1087 - Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 - Tel. 932 78 07 69
• Pla de Fornells, 38 - Tel. 933 50 03 00
• TERRASSA: Av. Jacquard, 35 - Tel. 937 85 37 54
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
• C/. Mayor, 31 - 1º - Tel. 938 48 03 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
• C/. Part. de Allende, 10 - Tel. 944 73 31 41
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 - Tel. 944 15 56 42
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 - Tel. 972 35 24 84
CACERES
• PLASENCIA: Avda. De la Vera, 19-21
CASTELLON
• VILLA REAL: C/. L'Alguer, 3 - Tel. 964 50 60 89
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
• C/. Ferrocarril, 65 - Tel. 926 54 08 27
GRANADA
• Concha Espina, 16 - Tel. 958 12 80 21
HUELVA
• Puebla de Guzman, 20 - Tel. 959 22 38 32
• ARACENA: Grán Vía, 11 - Tel. 955 87 00 37
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: C/. Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• GRANADILLA: C/. San Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
• LA LAGUNA: C/. Las Nieves, 18 Finca España Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
• PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 de Mayo, 89 Tel. 928 53 00 56
LANZAROTE
• ARRECIFE: C/. Gongora, 56 - Tel. 928 82 41 05
LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 - Tel. 981 23 30 42
NARON
• Avda. Solana, 22-24 - Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 - Tel. 973 22 10 64
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro - Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
• C/. Roberto Baamonde, 54 - Tel. 982 41 00 69
MADRID
• C/. Carlos Hernández, 14 - Tel. 913 77 15 62
COLLADO VILLALBA:
• Alcázar de Toledo, 35-1 - Tel. 918 49 18 05
MURCIA
• Pza. Cruz Roja, 3
MAZARRON:
• Avda. Constitución, 79 - Tel. 968 59 28 50
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 - Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real - Tel. 942 26 25 95
• C/. Castilla, 69 - Tel. 942 21 51 84
• EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 - Tel. 942 33 78 87
VALENCIA
• C/. Maestro Gozalbo, 11 Tel. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
• ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n - Tel. 961 79 52 22
VIZCAYA
• SANTURCE: C/. de la Portalada, 2 Tel. 944 83 27 16
ULTIMA NOVEDAD
M·G·K
VOLANTE POWER-PRO
COMPATIBLE CON PSX-SS-N64
CON VIBRACION, CAMBIO DE MARCHAS ACELERADOR, EMBRAGUE, FRENO Y FRENO DE MANO!
Y NO TE QUEDES SIN TU
TARJETA SOCIO MGK
GRATIS con tu primera compra
SOCIO
+ 1 REGALO!
PlayStation
GAME BOY
PC
VISITE NUESTRO HOMEPAGE
http://www.mgk.es
PROFESIONAL - PROYECTO DE APERTURA:
¡RAPIDO! Unete a nuestra Red y aprovéchate de
Muchísimas ventajas.
Llámanos y te informaremos de todos nuestros servicios.
www.e-graphix.com